#8'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 6–17

PARKAN

ХРОНИКА ИМПЕРИИ





Дата. 01.01.4097 Время 00:00:41

...колонизация планеты 2 из системы Альфа Хелл Желтый. С Новым годом, с новыми Астронами! Девочки, хоровод, песни, ... сейчас будет фейерверк...



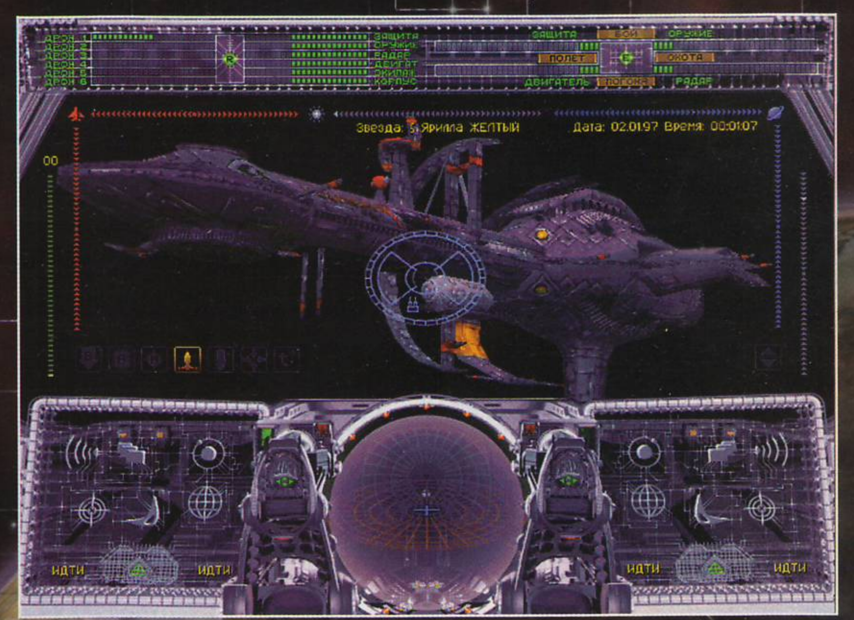
Дата. 01.01.4097 Время 01:12:42

... нападение Астронов. Все как обычно - неожиданно и бестолково. Последнего попытаюсь взять на абордаж...



Дата. 01.01.4097 Время 21:51:12

...Посадка на планету 6 из системы Гамма Веллес Красный. Если эти уроды успели взорвать телепорт, придется отправить их вслед за ним. Всех до последнего механозародыша...



Дата. 02.01.4097 Время 00:01:07

... я наконец нашел эту чертову посудину. Никаких признаков жизни, внутрь лезть как-то не хочется...



Дата. 02.01.4097 Время 14:12:38

...скрытая пиратская база. Гарнизон состоит поголовно из перепрограммированных Матубо. Как раз тот случай, когда можно не дотянуть до Рождества...

Выиграй компьютер с процессором **INTEL PENTIUM®II**



Запуск PARKAN® - 1 сентября 1997 года

тел. (095) 115-97-43, 115-97-77; факс (095) 112-70-94; e-mail: common@nikita.ru; http://www.nikita.ru















GAME.EXE #8'1997

Подписной индекс Game.EXE: **41825.**
Подписка во всех отделениях связи Российской Федерации.

Реклама в номере

GAME.EXE
#8'1997
Подписной индекс: **41825**

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, khmotolog@computerra.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@computerra.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: game.exe@computerra.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ

СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

ХЕЙЛ ГЕБРЕСЕЛАССИ. ОЛИМПИЙСКИЙ ЧЕМПИОН В БЕГЕ НА 10 КИЛОМЕТРОВ. ВЫСТУПАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT SALVATION.





В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ. СТОПА ЧЕЛОВЕКА. ОКРУГЛАЯ ФОРМА ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСТОЙЧИВОСТЬ И ЧУВСТВО ПОВЕРХНОСТИ, НЕОБХОДИМАЯ ГИБКОСТЬ В СРЕДНЕЙ ЧАСТИ ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ СИСТЕМОЙ TORSION, А АМОРТИЗАЦИЯ ПЯТОЧНОЙ ЧАСТИ ДОСТИГАЕТСЯ ЗА СЧЕТ СИСТЕМЫ P.O.D.S.

БОСИКОМ ПО ТРАВЕ... КАК ДАВНО ЭТО БЫЛО...

ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЕРНУТЬ ЗАБЫТЫЕ ОЩУЩЕНИЯ!

FEET YOU WEAR®

Я устал убивать!

Приветствую глубоко уважаемую редакцию! С кем еще можно поделиться своей тоской, своей болью, своей...

Купил сегодня очередной (седьмой) выпуск любимого журнала, прочел "Пристальное изучение картинок с В." и не смог сдержать тяжелого вздоха. Мысль, вероятно, долго витавшая в кулуарах редакции и иногда проскальзывавшая на страницах, опять читается меж строк: ИГР НЕТ!

Есть графика, есть звук, иногда даже сюжет есть, НО НЕТ ИГРЫ!

Разработчики дошли до предела технологических возможностей: 24-битный цвет, объемный звук, тысячи полигонов на фрага, модель полета настолько продумана, что осталось только поставить перед экраном вентилятор, mip-mapping... Но почему же любая сверхнавороченная игра надоедает мне в течение часа?

Потому что СКУЧНО!

В погоне за технологическим совершенством авторы игр забывают о собственно игре. Ничего нового за последний год на этом фронте не появилось. Нет игры - есть "враг, разлетающийся на 50 тысяч абсолютно трехмерных кусочков, каждый из которых покрыт текстурами 1024x1024 и кричит из всех пяти колонок в диапазоне 2-20000 Гц". Да наплевать мне на текстуры и звук, когда одна только мысль о том, что опять надо стрелять, вызывает тошноту!

Я УСТАЛ УБИВАТЬ! Я УСТАЛ БРОДИТЬ ПО ПРЕКРАСНО ОТРЕНДЕРЕННЫМ ИНТЕРЬЕРАМ В ПОИСКАХ БУЛАВКИ, КОТОРОЙ НАДО ПРОЧИСТИТЬ ТРУБКУ, ЧТОБЫ ЖЕВАНОЙ БУМАЖКОЙ СБИТЬ СО ШКАФА МОРКОВКУ ДЛЯ КРОКОДИЛА! МНЕ НЕИНТЕРЕСНО НАБЛЮДАТЬ, КАК ПРОПАЛА ЕЩЕ ОДНА ОТМЕТКА С ЭКРАНА РАДАРА!

99,9% игр АБСОЛЮТНО БЕЗДАРНЫ и лишь копируют друг друга. Те отдельные удачные игрушки, что попали ко мне, когда случайно, когда благодаря вашему журналу, только подчеркивают унылость и окружающее однообразие. Какие именно игры? Да по пальцам перечесть: Worms, MDK, Creatures, Zork Nemesis... Более ничего достойного внимания вокруг себя не вижу. Может быть, еще "Ларри" (просто я в него пока не играл).

Все остальное (что выуживается из Интернета) сносится с винта не позднее, чем через 10 минут после запуска. Комка в горле в момент удаления я не ощущаю. Пролистав последний выпуск .EXE, я не нашел НИ ОДНОЙ игрушки, на которую мне захотелось бы посмотреть, не то что купить (Вру. Одна есть. "Братья Пилоты", надо посмотреть.) Такое впечатление, что все это я уже видел. Может, у меня deja vu?

Пожалуй, все же кризис жанра. Даже не жанра, а отрасли. Отрасли компьютерных игр. И даже тогда, когда 3D-ускорители научатся рисовать неплоские полигоны на 30 FPS, играть интереснее не станет. Просто графика еще ближе подойдет к недостижимому идеалу.

Пока не будет новых идей, пока разработчики не перестанут гоняться за технологиями и не обратят внимание на АТМОСФЕРУ игры, ничего не сдвинется. Кстати, из тех игр, которые я перечислил, только две несут свежие идеи: Worms и Creatures. MDK и Zork берут именно АТМОСФЕРОЙ, полным погружением в виртуальный мир, от которого так трудно оторваться!

Сюда же можно отнести таких патриархов, как Myst и DOOM. О последнем говорить не буду, с ним и так все ясно. Скажу о Myst'е: в один ряд с ним могу поставить только Zork Nemesis. И что бы ни говорили уважаемые мной Ольга Цыкалова и Наталия Дубровская, ни LightHouse, ни, тем более, Shivers, здесь рядом не стояли. Это пустышки, для отвода глаз забитые занудными головоломками и никчемными сюжетами, высосанными из большого пальца.

Похоже, придется переквалифицироваться в управдомы и ждать свежих, новых Игр, созданных талантливыми людьми, а не динозаврами от индустрии развлечений.

Да, и еще одно... Хочется поделиться некоторыми мыслями насчет любимой вами украинской народной игрушки Chasm: The Shadow Zone (теперь The Rift. - Ред.). Клоню все к тому же: неужели опять кислотные реки в берегах из ржавеющей стали?! Боже мой, сколько же надо времени, чтобы отойти от навязанного нам еще в славном 1993-м (если мне не изменяет память) славной же фирмой id ГОСТа на мрачные подземелья?!

Ребята! (Это я киевлянам.) Ребята!!! Да посмотрите же вокруг: какой удивительный красочный мир Hexen II, MDK и даже Dark Forces окружает нас! Ну сделайте что-нибудь! Может, солнышко проглянет, может, птичка проклюнется... Или настоящие герои в ясную погоду не воюют? Им подавай сырость, плесень и сточные канавы с радиоактивными отходами? Для настроения...

Второе. То, чем ребята так гордятся, их и погубит. Я имею в виду идею нанесения точечных ударов. Но то, что хорошо для какого-нибудь симулятора, для шутера - здоровенный гвоздь в крышку гроба. Когда счет времени идет на десятые доли секунды, некогда жать на правую кнопку мыши и тщательно прицеливаться! Потратил на это 0,2 с - тяжело ранен, 0,5 с - можно звонить в "Ритуал". Надо стрелять, не целясь, в упор, а не лихорадочно пытаться совместить крестик со стремительно перемещающимся и поливающим тебя из всего имеющегося на борту оружия врагом! Самое изящное, на мой взгляд, решение нашли ребята из Shiny, и это, пожалуй, главная изюминка игры. Когда враги занимают все окружающее пространство - поливай их, не целясь и не снимая пальца с гашетки, а когда враг один, но очень серьезный, встань на приличном расстоянии и используй снайперскую винтовку. Думаю, что Chasm здорово выиграет, если режим с наведением и нанесением точечных ударов сделать отключаемым. В обычном состоянии стрельба осуществляется а-ля DOOM, а когда враг стоит за углом с топором и коварно вас поджидает, пожалуйста - включите режим с прицелом, не спеша наведите оружие и отстрелите ему топор по самую голову! Кайф!

Я бы написал ребятишкам о своих впечатлениях и о том, как эти впечатления свести к минимуму и заменить на удовольствие от игры, но думаю, что это без толку, все равно переделывать уже поздно - коммерческий релиз на носу.

Все равно купят. Наше же, родное, кровное. Хоть на коробке и написано не по-нашенски. А наши игры сейчас скупаются на корню. И слава Богу! Прошло то время, когда мы с разинутыми голодными ртами смотрели в сторону заката. Думаю, что через годик, не больше, проклятые буржуины в своем буржуинстве с такой же жадностью будут смотреть на восход. У нас сейчас такой потенциал, который у них иссяк года три назад. Мы выросли из пеленок, наши программеры, художники и музыканты умеют работать лучше, чем их спецы. И когда наконец разработка игр перейдет с полуголого энтузиазма на коммерческие рельсы (а этот процесс уже пошел!), нас ждет настоящий взрыв! И, надеюсь, качественный прорыв. Я делаю ставку на российских разработчиков. Буржуи выдохлись и стали есть сами себя. Но об этом я уже распинался...

Последнее. Опять насчет точечных ударов. Если попадется толковый авиасимулятор времен Второй мировой, в котором при попадании в бензобак врага разносит на все четыре стороны, а с перебитыми элеронами можно попытаться посадить самолет, пожалуйста, сообщите мне. Я его жду всю жизнь, но еще ни разу не видел в мануале схемы уязвимых мест самолетов и ни разу не летал с перебитым управлением и дырами в половину плоскости.

Flying Corps лишь немного приблизился к симуляции повреждений, и все разнообразие в поражении врага сводится к 4 вариантам: поврежден двигатель, отвалилось шасси, отлетела плоскость, отстрелен хвост. Да еще эта фанера, на которой единственная фигура высшего пилотажа, которая выполняется без проблем, а иногда и спонтанно, - штопор.

Желаю вам достойных игрушек и успехов в их освещении!

Сергей Капицын
(Miracle Mirror <anetta@aha.ru>)

О "патриотических" играх

Читаю ваше замечательное издание с 1995 года, но, к сожалению, многие номера проходят мимо, так как до нашей местности журнал добирается редко, к тому же его мгновенно расхватывают. Написать письмо меня вынудили бесконечные споры моих друзей на тему "что есть идеальная российская игра". Нет слов, Total Control и "Противостояние" - отличные вещи, но мало этого, мало! Вот на эту тему я и хотел бы порассуждать.

Для начала - немного критики в адрес самых рекламируемых отечественных игрушек. "Русская рулетка" - навязший в зубах сюжет и довольно посредственная реализация. PIKE - снова бородатый сюжет, и графика ну никак не смотрится (впрочем, это исключительно мое мнение). Twigger - как вы правильно заметили, "форточки" любят далеко не все"... Разглядывая "на свет" наши игры, у меня сложилось стойкое впечатление, что российские разработчики просто не в состоянии сочинить СЮЖЕТ, который даже при "кривой" графике заставил бы игрока забыть обо всем на свете и просто раствориться в игре.

В разговоре об "идеальной российской игре", я выделил бы ярко выраженные ПАТРИОТИЧЕСКИЕ чувства. Честно говоря, меня удивляет, почему авторы проходят мимо идей, которые лежат прямо под носом и буквально кричат: возьми меня, построй на мне игру!.. Давайте пройдемся по всем игровым жанрам (ну, не по всем, а по большей их части), чтобы в каждом конкретном случае очертить образ "идеального российского гамеза" (речь, разумеется, идет только о сюжетах, но никак не о технологиях).

Стратегии, военные игры. Многократно уже упомянутое "Противостояние" от "Доки"/"Наших игр" - неплохой пример "патриотической" игры, но это единственный пример. Разработчики отчего-то забыли, что была еще Отечественная война 1812 года, был Халхин-Гол, были походы Суворова, была Русско-японская война 1905 г. (я вовсе не реваншист, но Цусиму выиграл бы с удовольствием!). Словом, история России - кладезь для наших разработчиков...

Симуляторы. Разве Россия не участвовала в Первой мировой? Только представьте себе имитатор "Ильи Муромца" (был такой самолет, если кто не знает). А как здорово было бы полетать бок о бок с Нестеровым (хотя в этом случае пришлось бы имитировать забугорную технику - тот же П.Нестеров летал на "Ньюпоре". Но все равно - это вам не Dawn Patrol!). О Второй мировой разговор особый: вообразите симулятор великолепного Т-34 или Ил-2 (Пе-2, Як-3...). Не можете "прикрутить" сюжет? Поинтересуйтесь, как это делают "капиталисты": взгляните на Silent Hunter - неужто и у нас не было замечательных подводников?!

Спортивные игры. Игр этого жанра в России просто не делают. И это более чем странно - или у нас перестали играть в футбол/хоккей/баскетбол? Как приятно было бы сыграть за "Спартак", "Динамо", ЦСКА, за родную иркутскую "Звезду" или "Сибскану"! Такие игры - уверен в этом - просто отрывали бы с руками! Особенно, если виртуальный мир будет "населен" командами из низших лиг: кто же откажется вывести свою команду в "высший свет"...

Квесты. Как вам идея реализовать на PC "Место встречи изменить нельзя" или "Семнадцать мгновений весны"? Впрочем, здесь я, очевидно, ударился в прожекты: до full motion video нам пока так же далеко, как и до Альфы Центавра.

Аркады. А вот тут нам никогда не догнать западных разработчиков. Так я думаю. Предложения мастерить аркады по сюжетам отечественных фантастов кажутся мне довольно слабыми, а все остальное, увы, уже придумано. Остается одно: взять что-то чужое и "дожать" это что-то до мирового уровня. Да, и "давить" надо, конечно, не на сюжет, а на реализацию. Такой жанр.

Но "патриотических" игр нет, разработчики поголовно ориентируются на Запад. Но, господа, нам ведь нравятся ИХ игры!..

Макс Шеридан
(г.Шелехов Иркутской области)

Просьба о ма-аленьком хинте

Доброго вам времени суток, которое у вас сейчас там стоит...

Во первых строках письма зададим себе вопрос: а с чего начать? Переходить сразу к делу вроде бы неудобно ("типа невежливо"), поэтому для начала похвалим весь журнал (чтобы уж точно не промахнуться), тем более что журнал действительно классный. Профессионализм если и не высшей, то ОЧЕНЬ высокой пробы. Я, конечно, не профи в журналистике, но если дело касается игровой прессы, слава Богу, есть с чем сравнивать. Что в "экзешке" подкупает больше всего - так это:

а) исключительно писишная направленность (SPS, SS, N64... (вставьте сами) - suxxxx и must die ныне, присно и во веки веков, аминь);

б) специализация разделов не по preview/demo/sHareware/release, а именно по Strategy/Action/Quest/Simulation и т.д. Всегда, знаете ли, приятно сознавать, что стратегию рецензирует именно стратег, квест - квестер(ша), а не первый попавшийся рецензент, которому сказал босс, увидевший, как он от безделья давит сидюками тараканов, и заставивший его, бедного, рецензировать игрушку, которая ему глубоко параллельна, равно как и параллелен весь жанр, а рецензировать все равно надо, потому что босс сказал, а не будет рецензии - не будет и денег, не будет и подарков к Рождеству, и жена не будет со мной заниматься любовью... (далее см. фильм "Поменялись местами");

(Я вас еще не достал? Потерпите - сейчас будет дальше.)

в) такая фича, как Our Choice. Пацан я, знаете ли, небогатый, так что не могу купить все новые игры ВООБЩЕ (интересно, а кто ВООБЩЕ это может?). Более того, я не могу купить даже все игры, которые меня интересуют. Но вот Our Choice'ы я стараюсь отлавливать все, и они меня пока еще ни разу не подвели. Большое человеческое вам спасибо...

Так вот, собственно, по поводу Our Choice'a я и пишу (оценили изящество перехода? Нет? Ну ладно...). # 4 за сей год. Callahan's Crosstime Saloon.

Гейма, не побоюсь этого слова, кайфная! Я, понимаете, квестер, причем с тяжелым, спектрумовским еще, прошлым, так что слово "квест" у меня ассоциируется как-то все больше с walk/get/use/talk и т.д., а не с коллекциями пазлов, столь модными в наше время. Myst - хорошо, 7th Guest - замечательно, но все же чего-то не хватает. Какими играми были Hobbit, Sherlock, Dizzy (да и старенькие сьерровские квесты тоже)!

И тут, bllin, такой подарок! Да, спасибо за скриншот в ревьюшке, ибо викторину я самостоятельно отгадал только на 80% (за бортом остались Crosby... и Doors. Зато дальше пошло весьма резво, но к исходу первого дня застрял, как мне сейчас кажется, намертво (видимо, так оно и есть). Дело происходит в третьем квесте (то бишь там, где нужно вернуть Петра в объятия друзей и лично г-на Каллагана).

Инвентори: tanna leaves, wax lips, headless box, bani, chalk, book of magic, spirit slates, antenna, chocolate bar, pencil, morphine, tire iron, wallet (со всем содержимым), pentagram tattoo.

Мысли: можно починить джубокс, дабы Петр впал в nostalgie... Но как? Можно добыть mako root из бутылки у этих славных белых и пушистых парней. Но как, зачем и вообще, что такое mako root? Можно... сделать еще что-нибудь, о чем я в настоящий момент не имею ни малейшего представления.

В этой связи, если вам не трудно, нельзя ли выслать бедному несчастному квестеру с уже окончательно спекшимися мозгами ма-аленький такой хинт... ну о-очень маленький... Поскольку застрял я таки крепко и уже который день в который раз тупо обшариваю все локации в поисках упущенных (возможно) предметов и не менее тупо предлагаю что попало кому попало. А так нельзя.

Я, конечно, понимаю, что таких, как я, на свете много, и все чего-нибудь хотят, но все же... Pleeeeease! Заранее thanx.

Некоторым образом,

Кост

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!!!

Редакция журнала Game.EXE и московская компания "КИТ", желая наконец-то поделиться со своими читателями и покупателями материальными ценностями, объявляет конкурс художественной **Quake**-самодеятельности!

Для того чтобы получить один из следующих ПРИЗОВ необходимо:



Персональный компьютер КИТ Pentium-166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/12xCD/SC16 bit с монитором View Sonic SVGA 15" (0.28) E655



ПК КИТ Pentium-166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/12xCD/SC 16 bit



Монитор View Sonic SVGA 15"(0.28) E655

1. Собрать в кулак все свои таланты.
2. Почувствовать себя потенциальным победителем конкурса.
3. Используя любой инструментарий (Q-редактор), создать "уровень нашей мечты" для малоизвестной игры Quake.
4. Протестировать его и удалить все ошибки.
5. Связаться с .EXE и передать туда — до 31 декабря 1997 года! — свою нетленную работу.

При этом каждый отважившийся ДОЛЖЕН ПОМНИТЬ, что:

1. Жюри отличается безукоризненным художественным вкусом, а потому призы получат только достойнейшие Q-дизайнеры.
2. При прочих равных условиях уровням для сольной игры будет отдаваться предпочтение.
3. В следующем номере .EXE (а может, и не в одном) сердобольный старик ПэЖэ представит вашему вниманию могучий обзор редакторов для Quake, где все их достоинства и недостатки вылезают наружу и разевают свои зубастые пасти, требуя жертвоприношений. А это значит, что нет больше необходимости в старом дедовском собственноручном прописывании строчек в мэп-файлах. А это значит, что вы, наконец, узнаете, как сделать, чтобы уровень не "тормозил", откуда берутся гадкие серые пятна, что нужно, чтобы вода стала прозрачной и т.п. Да! И конечно же, немало места будет уделено рассказу об инструментах для компиляции уровней (занятие не для слабых — большой уровень может компилироваться несколько суток). Добрый ПэЖэ обозрит самые быстрые и надежные инструменты, и вы успеете сдать свой выигрышный уровень к сроку!





Удачи вам! Сообщайте нам в письмах, как у вас идут дела, задавайте вопросы, делитесь советами с новичками! Ваше дело правое — победа будет за вами!

Россия — родина квестов



Наталия Дубровская, Ольга Цыкалова

Россия — родина…

На полном серьезе между прочим.

Наша геймерская общественность не только по достоинству оценила этот захиревший было на Западе жанр, но и устроила нынче просто какую-то квестоманскую вакханалию. Мы уже все пальцы о клавиатуру стерли, строча интервью и рецензии, а из щелей московских полуподвалов на свет божий все выползают и выползают новые квесты российского разлива — ситуация, которая еще полгода назад могла привидеться разве что в кошмарном сне. И какие это игры! Редкий иноземец сможет играть в них. Свихнется на полпути, однозначно, потому что наши игродельческие фирмы породили совершенно особую, ни на что не похожую, квестовую разновидность, вернее, даже две разновидности, которые гнилому Западу и не снились.

Жить надо в кайф

Большая часть нашей геймерской общественности до сих пор находится в счастливом неведении относительно главного критерия оценки компьютерных игр — их играбельности. Зачем это нам, воспитанным Горбушкой и пиратскими дисками? Пусть буржуй за свои кровные 50 зеленых пыхтит, проползая по паре экранов в неделю. Наш человек привык получать от игры чистый кайф. Широким жестом закупив в воскресное утро десяток игрушек по цене одной коробочной и обложившись солюшенами, он лениво тыкает мышкой, чтобы посмотреть "А чем же это все кончилось?", а потом мучает нашу редакцию вопросами, где бы достать еще игрушек, да посвежее.

Вы желаете чистого кайфа и по правильной цене? Их есть у нас. Очень динамичная и четко просчитывающая конъюнктуру московская компания "Домашний компьютер" на днях выпускает в свет абсолютно легальную игрушку про капитана Пронина, квест-хохму и квест-лубок одновременно. В ней есть все то, чего жаждет наш усталый соотечественник, приползший к PC после трудового дня, — море отвязного околофольклорного юмора, никаких проблем с прохождением и абсолютно не убиваемый герой практически с неограниченными финансовыми возможностями. Вы славно проведете время, а потом, возможно, купите следующую серию. Сказано же: квест-лубок. Русский народный жанр.

А на горизонте уже маячат новые герои — фирма "Акелла" работает над приключениями Штирлица, еще кто-то благополучно "овладевает" Петькой с Василием Ивановичем (насчет Анки точно не знаем). Похоже, что квесты превращаются во второй по распространенности после анекдота вид народного творчества.

Эти игрушки действительно делаются — наконец-то это чудо свершилось! — для нас и только для нас, так сказать, русскоязычных, и ни для кого более.

Когда в преддверии очередной забугорной выставки начальство поинтересовалось у разработчиков, сколько времени займет перевод "Пронина" на английский язык, ответом был дружный хохот. Ну кто еще, кроме нас с вами, поймет суть народного квеста, где бесконечные цитаты из фильмов, намеки на анекдоты и реалии недавнего прошлого переплетены в такой клубок, что на нем впору проверять подозрительных личностей на принадлежность к ЦРУ. Не понял юмора — значит, точно не наш человек, а шпиен мериканский.

Памятник передаточному числу

Хохмы хохмами, но кроме анекдотов в нашей стране родился и вполне серьезный Великий Тетрис, и место своего рождения он наверняка выбрал не случайно. Только в нашей стране до сих пор существует древний языческий культ — культ Высшего Технического Образования, а все развлечения делятся на интеллектуально чистые (шахматы, тетрис и кубик Рубика, например) и нечистые — вроде карточных пасьянсов, домино и кроссвордов.

И, конечно, всю эту армию любителей правильных, культурных, а главное, интеллектуальных развлечений тоже нельзя оставить без внимания. До недавнего времени с этой задачей успешно справлялась компания "Геймос", создавшая более полудюжины разнообразных логических игрушек. Теперь на помощь сведущим в точных науках и логике геймерам грядет полномасштабный квест-головоломка "Братья Пилоты. По следам полосатого слона" от той же фирмы.

Мы неспроста намекаем на отменную техническую подготовку наших игроков. Западная головоломка может быть длинной, может быть сложной, но перед ней обычно равны профессор физики и поигрывающий на скрипке тинейджер.

Наша пазла — торжество научного знания. Попробуйте открыть сейф-холодильник в "Пилотах" всего за 16 переключений рычажков! Для этого нужен истинно математический склад ума. Нам эта задача не далась и за 16x16 этих самых переключений, на что художник (!) "Пилотов" порекомендовал нам опираться в этих изысканиях на принцип четности-нечетности.

В конце года — новый подарок любителям головоломок: на безумно красиво нарисованном острове мы будем решать пазлы за знаменитого прохиндея по имени Одиссей из новой игры фирмы "Акелла". Какими будут эти головоломки, мы пока не знаем, но, скорее всего, выполнены они будут во все том же зубодробительном "русском" стиле.

Российские квесты-головоломки в отличие от квестов-хохм будут активно переводиться и продаваться на Запад — несомненно, с тайным намерением подорвать интеллектуальный потенциал опрометчиво закупивших их стран.

Бедные европейцы и американцы пока спят спокойно, не подозревая, какое страшное нервно-паралитическое оружие вкладывают сейчас добрые руки программистов в эти на вид симпатичные и безобидные игрушки. Скоро не один десяток буржуинов сломает мозги, силясь разгадать великую тайну russkoy puzzly. А они накупят наших головоломок предостаточно — сомневаться не приходится! Ну кто сможет устоять перед прикольными персонажами Татарского/Ковалева или сказочно красивым островом Одиссея?

Союз мультфильма и компьютера

Наша ода отечественному квесту еще далеко не закончена. Мало того, что в него можно играть, на него действительно всегда можно просто посмотреть, причем без слез и отвращения (прощай, "Призрак старого парка"!). Новый российский квест упакован, как редкий заморский гость от суперкрупной фирмы. Недаром наша мультипликация — самая замечательная в мире! Теперь она осчастливила и компьютерные игрушки. Художник "Геракла у Адмета" рисует "Пронина", художник "Казаков" — "Штирлица", "Братья Пилоты" — так и вовсе копии знаменитых "Колобков"... Фирма "Акелла" уже замахнулась на Broken Sword (ни более ни менее) и утверждает, что кое в чем ее "Одиссей" даже превосходит наш квест'96.

Профессиональные художники сменили в геймерских фирмах программистов — любителей рисования, и как-то сразу стало ясно, что наши игрушки — это серьезно, что в них будут играть, о них будут говорить, и не только у нас, и что всеобщее признание нашего квеста — как вещи сугубо своеобразной и очень качественной — дело ближайшего будущего. Пусть всегда будет квест! Наш квест.

P.S. После такого вала комплиментов у читателя наверняка возникает вполне резонный вопрос: "А когда я все это смогу получить?". Надо сказать, что, когда в начале августа мы узнали о предстоящем выходе в сентябре первых трех из упомянутой выше полудюжины игр, мы были уверены, что в срок не выйдет ни одна. Тем не менее первым к финишу и точно в назначенное время пришел "Капитан Пронин". Закончены "Братья Пилоты", но их тестирование продлится до начала октября. Интересная история произошла с "Гэгом", создатели которого клялись и божились, что игра будет готова к концу августа. Нам, однако, так и не удалось получить результат этого титанического труда. У продюсера фирмы Zes't на этот счет нашлась целая куча своеобразных отговорок, но наши агентурные данные говорят, что причина, как всегда, банальна — игры еще не существует в готовом виде. Выпуск русской версии "Гэга" отложен на конец сентября. Игры "Акеллы" еще дальше от финиша: "Одиссей" выйдет в самом конце года, а "Штирлиц" — только в будущем году...

> *Согласитесь, что менты —*
> *Люди дивной красоты!*
> *Надо складывать их в стопки*
> *И раскатывать в листы.*
>
> ***Из классики***

Капитан Пронин, полковник Крезняк, Софочка Ковалевская и золото партии

Мутное у нас времечко. Ехидное. Тяжелое. Как решит кто-нибудь сваять что-то, достойное внимания, — непременно начнет либо ерничать, либо пророчествовать, либо, на худой конец, уткнется носом в жилетку — и давай плакать. В нашей мозголомательно-компьютерной сфере все точно так же, только народ тут по большей части вполне полноценный (поэтому не плачет), отнюдь не глупый и, увы, не слишком романтичный (поэтому не пророчествует). Что же ему остается? Правильно, остается только строить себе ностальгические рожи в и без того кривое зеркало изменившихся времен и издеваться надо всем, что шевелится.

Делать это надо со знанием дела и вкусом, и тогда то, что шевелится, в обиде не останется, а с удовольствием поддержит тему и даже охотно проголосует за нее рублем (особенно, если небольшим).

Если предположить, что все сказанное выше справедливо, то забавная и простенькая, на первый взгляд, игрушка **"Капитан Пронин. Один против всех"**, выпускаемая в сентябре компанией "Домашний компьютер", просто не может угодить мимо яблочка: смешно, как сам мультик про капитана Пронина (внука ТОГО САМОГО майора Пронина, однажды, на заре перестройки, обнаружившего своего анимированного внучка в зарослях капусты); незатейливо, как сам первоисточник — "Рассказы майора Пронина" гиперклассика советской антилитературы Льва Овалова; отвязно, как сам капитан Пронин, исполняющий партию Маленького лебедя (было в его биографии и такое!)...

Нет мелких дел — есть плохие сыщики. Хороший сыщик любой поход за хлебом превратит в "Убийство в Восточном экспрессе" — надо только быть начеку и отвлекаться побольше.

Теория малых дел

Внимание! Сказанное выше — главное правило игры в "Капитана Пронина"! Это вам не "Седьмой гость" — никто не будет за уши тащить вас вдоль по сюжету, показывая все интересненькое и надрывая ваши и без того уставшие мозги. В "Пронина" нельзя проиграть — зато можно пропустить массу всего бесполезного и бестолкового, ради чего и стоит играть. Если вас спрашивают, как лететь в Москву из Кейптауна — прямиком или с заходом в Пекин? — лучше летите с заходом, даже если ваш Пронин уже соскучился по Родине. На Родине Пронина не ждет ничего, кроме любимого начальства по фамилии Крезняк, жены и, в худшем случае, хеппи-энда, а в Китае можно повеселиться на славу! И пусть вас совесть не мучает — как бы ни веселился Пронин, он всегда веселится на благо Родины и любимого ведомства. Такова его милицейская специфика!

Скажем, захотел капитан приобрести в Китае китайский халатик (в стиле "Невиноватая я! Он



сам пришел!") — а нашел золото партии! Захотел найти золото партии — а нашел паровоз на запасном пути! Хотел найти химика Менделее-

ва, а нашел бандитку Софочку Ковалевскую!

Такой, на первый взгляд, ясный, цельный и, простите, гармоничный мир капитана Пронина ветвится, путается и переплетается, заводя нас во все новые тупички и ловушки, — главное не пропустить какое-нибудь нелепое ответвление, темный закоулок сюжета, поймать Пронина на какой-нибудь левой, не милицейской мыслишке — не то игра будет короткой и доступной, как милицейские сны, и суховатой, как крезняковское “На сегодня все!”.

Древо блужданий

В игре мало экранного действия (можно даже сказать, что и вовсе нет. Пара плюх, пяток пробежек и треп по телефону не в счет). Если



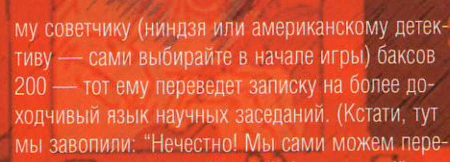
бы какому-нибудь ненормальному критику пришло в голову определять жанр этого дикого произведения, ему, несомненно, пришлось бы назвать его “текстовой адвенчурой”. Текстовый интерфейс, “игровая область” в треть экрана, масса мыслей вслух... Только это сходство ни о чем не говорит — как ни о чем не говорит тот факт, что наш Пронин так смахивает на их Шварца. Сами создатели называют свое творение “интерактивным комиксом для внутреннего рынка”. Вполне неплохое определение, имеет право на существование.

Смысл любого сходства — навевать приятные воспоминания. Причем из любой области: авторы просто перемешивают большой ложкой весь мусор, который накопился в наших головах за все годы общения с масскультом, их и нашим, время от времени извлекая особенно лакомые кусочки, а потом так же небрежно бросая их обратно.

В Шаолине мы, конечно, не заблудимся, но кто этот старец — лицо вроде бы знакомо? Да это же дедушка Штирлиц, собственной персоной! Он удалился от тягот службы в монастырь (не иначе, ремонтировать телеги), но стоило взвыть трубе в лице капитана Пронина — и он опять в строю, и через весь мир, как в старые времена, летит вместе с внучком привет старому другу, дедушке-майору! Как давно Максим Максимыч не был на Родине! А мог бы и вернуться — тут такие дела творятся!

Лицом к лицу

Страшная банда, в которую объединились потерявшие стыд, совесть и ученые степени бывшие служители науки — группировка “Белая мышь” — терроризирует Москву. Есть у Пронина зацепочка — непереводимая малява, которую зэк Галя натоптал беспринципному математику по кличке Лоб. Если Пронин, перешедший в своем деле на хозрасчет, отстегнет мудрому советчику (ниндзя или американскому детективу — сами выбирайте в начале игры) баксов 200 — тот ему переведет записку на более доходчивый язык научных заседаний. (Кстати, тут мы завопили: “Нечестно! Мы сами можем перевести! Не будем бабки платить!” — на что Михаил Зайцев, один из авторов игры (см. результат нашего общения ниже), снисходительно парировал: “Это вы. А Пронин не может!” — и в этом была большая художественная правда. Судя по пронинскому лицу, он и правда не силен в иностранных языках. Зато как поет! Когда капитан выводит любимое “Постой, мерседес, не шуршите, колеса...” — даже наши черствые квестерские сердца начинают трепетать!)



Милицейский трехчлен

Вот так семейство Прониных перекочевало со страниц на экран, с экрана — на монитор, вслед за ушедшей в глубокое пике линией партии. На первом этапе было оно скучным и серым, как милицейский мундир, да и состояло из одного дедушки-майора, а потом стало веселым и симпатичным, и разрослось до целых трех членов — правда, минуя родителей капитана, которые в момент его появления в капусте, видимо, были в отъезде, занятые более важными для Родины делами, да так и сгинули где-то на боевом посту, увернулись от аниматорского карандаша.

О том, как все это происходило, — с самого начала, с капусты, — вы прочитаете в интервью с создателями игры, которое следует за этим текстом так же неотвратимо, как милиционер за свистком.



У нас другой стиль жизни!

Импровизация на темы масскульта для капитана с компьютером

Не устаем повторять: **“Капитан Пронин. Один против всех”** — это не столько сам удалой милицейский, сколько его родители, так сказать, папенька и маменька. Точнее — папеньки (чувствуете принципиальную разницу?) и маменька. К которым мы и отправились в гости...

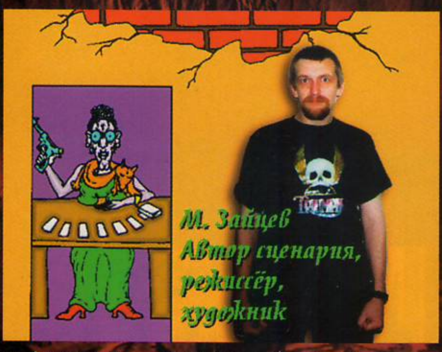


.EXE: Вам не стыдно?

Михаил Зайцев, режиссер: А все из-за вашего журнала!

.EXE: ?!

М.З.: Серьезно. Еще в 1993 году, когда у меня появился компьютер, я понял, что будущее анимации — в нем. Понимаете, анимация очень сильно отличается от большого кино. Режиссер в кино просто прослеживает то, что происходит, это обычное созерцание того, что уже существу-


М. Зайцев
Автор сценария, режиссёр, художник

ет. Анимация — элитарное искусство. В нем художник уподобляется Богу. Он создает и одушевляет собственный мир, но возможности воздействия традиционной анимации на зрителя ограничены. Компьютер же самодостаточен, люди верят в то, что происходит на его экране, верят, что это иная реальность...

Я несколько лет смотрел, что нравится людям, во что они играют. Я покупаю ваш журнал с самого первого номера, когда он еще назывался "Магазин игрушек".

.EXE: И как же вы перешли к претворению этих идей в жизнь?

М.З.: В 1995 году я впервые написал сценарий и пришел в крупную компьютерную фирму. Они мне долго рассказывали, как на Западе сценарий игры пишут 50 режиссеров, а когда дошло до дела, и я сказал, что вот у меня есть сценарий, они удивились: "А зачем нам вообще сценарист? Мы собираемся и все вместе пишем сценарий за три дня". И тут я сделал глупость. Я сделал по одному этому визиту вывод обо всех компьютерных фирмах и больше никуда ходить не стал.

Прошло какое-то время, я кусал локти, смотрел игрушки, мне было очень жалко, нравились какие-то идеи...

Потом в вашем журнале я прочитал рекламу фирмы "Домашний компьютер", где было написано, что нужны люди с идеями игр. Я думал, что опять имеются в виду коллективы, программисты. Сначала хотел позвонить, потом все откладывал, затем решил не звонить... Потом у меня нашлось десять минут свободных, передо мной лежал журнал, и я позвонил. Был убежден — сейчас меня здесь тоже приложат! — и говорю так агрессивно: "Я — автор сценариев, режиссер, художник-постановщик, у меня есть идея!". А мне вдруг сдержано и вежливо: "Да?".

П. Криворучко
Продюсер

Я пришел к ним. Это было где-то в начале июня, а в первых числах сентября будет готова игра. Мы сделали ее меньше чем за три месяца... и приступили к следующему проекту.

Павел Криворучко, продюсер: Это было такое полумистическое совпадение. Я в марте увидел по ящику какую-то серию "Пронина" и подумал: "Ого, да это тема для игрушки!". И все. Эта мысль все время висела в подсознании и так бы там и осталась. У меня там вообще огромная свалка светлых идей. Поэтому, когда Миша позвонил и сказал: "Это я, Михаил Зайцев, автор мультфильма про капитана Пронина," я закричал: "Да-да, конечно, я знаю!".

.EXE: А как появился сам персонаж "капитан Пронин"?

М.З.: Я хотел сделать мультфильм. Начинал он делаться в 90-м году, еще в Советском Союзе. Мне мнилась пародия на те первые советские фильмы, которые начали подражать западным боевикам. Знаете, денег у них не было, бегали люди с фанерными автоматами — очень было здорово. И у меня родилась идея под названием "Рижский рынок продакшенз". А дальше я долго и мучительно искал героя, пока не вспомнил про майора Пронина. Персонажи анекдотов, например Василий Иванович и Петька — реальные люди. Можно кого-то обидеть, а мне хотелось найти чисто масскультурный персонаж, и кроме майора Пронина я не нашел никого. Правда, я этой вещи не читал.

.EXE: В этом-то вся прелесть: никто не читал, а все знают.

М.З.: Нет, после фильма я прочитал и поразился, как он похож на моего героя! Словом, есть такой масскультурный персонаж, достаточно раскрученный. Наш Джеймс Бонд, причем капитан Пронин — герой современный. Он внук того самого майора Пронина, преемник, так сказать.

П.К.: Сколько у нас всенародно известных героев? Чтобы хотя бы каждый десятый их знал? Мало. Вот Арнольд Шварценеггер — наш народный герой, его знают все. А все известные герои — уже в компьютерных игрушках — и Петька с Василием Ивановичем, и Колобки...

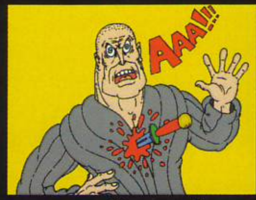
.EXE: Кстати, о героях — поговорим о продюсере!

М.З.: Паша — хозяин! Настоящий продюсер, по западному образцу. Не только снабженец, но и творец. Он ставил перед нами задачи, работал с сюжетом, со звуковыми эффектами...

П.К.: Процесс создания чего бы то ни было можно описать так: есть механизм — шестеренки, сцепления, все замечательно. А рядом с механизмом стоит человек, который крутит ручку, и она вращает все шестеренки. А рядом с этим человеком стоит другой, и в руках у него кнут, которым он стегает этого человека по заднице, чтобы он ручку крутил, вправлял ногами выбивающиеся шестеренки, капал масло... Вот я и есть тот человек, который крутит ручку, а его бьют, чтобы он это делал активнее. А с кнутом — это и есть хозяин.

.EXE: А что у нас с музыкой?

Тарас Буевский, композитор, член Союза композиторов: Короче говоря, я люблю писать симфоническую музыку (дружный хохот .EXE, а затем — и всех присутствующих. Надо отметить, что композитор охотно присоединился к общему веселью — из чего мы заключили, и вполне справедливо, что он сказал чистую правду. — **Н.Д.**, **О.Ц.**). Но я знаком с режиссером Зайцевым, который обладает удивительным даром убеждения! Экстрасенс он, что ли? Сейчас я занят серьезным проектом, в конце сентября уезжаю в Германию с концертами. Ничто меня не может оторвать от работы, но звонит Миша и говорит: "Капитан Пронин!" — и я уже чувствую, что параллельно начинаю работать над этим проектом...



М.З.: Ну, он сначала полчаса отказывался, а еще через полчаса перезвонил и сказал: "Слушай!".

.EXE: А была ли какая-то специфика в работе над музыкой к игре?

Т.Б.: Вообще, мне нравится писать любую музыку. У меня нет ограничений в плане музыкальных пристрастий. Наверное, это иногда странно, что композитор, который пишет симфоническую музыку, камерную, авангард, — и вдруг начинает петь блатные песни! (и как петь! Чистая симфония! — **Н.Д.**, **О.Ц.**). Это, конечно, бывает, но не так часто. Нормально получилось! Мне понравилось. Я с удовольствием занимаюсь такими полярными вещами.



Т. Буевский
Композитор, исполнитель песен

.EXE: А как насчет игр?..

Т.Б.: Мне очень стыдно, но мне некогда играть. Правда, теперь я чувствую, что втягиваюсь в это дело, и мне очень страшно. Это все очень вкусные вещи. Теперь вот ваш журнал буду покупать, потом придется покупать игрушки... Это затягивает, к сожалению. Мне лично очень нравится, что игрушка делалась для нас, для нашей публики. По-моему, это очень важно, и я бы хотел, чтобы и следующие наши работы делались так же!

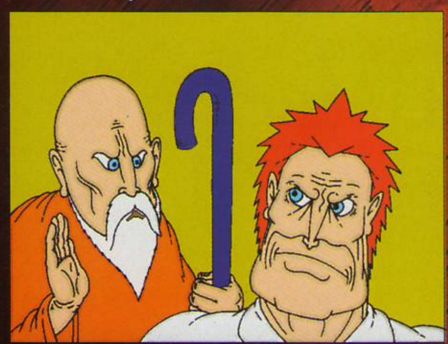
.EXE: Теперь вопрос к художнику. Как складывались ваши отношения с компьютерными играми?

Елена Караваева, художник, член Союза


Е. Караваева
Художник

художников: Как-то позвонил мне Миша и сказал, что вот есть такая работа, а мне все равно, что рисовать, мне главное — сопротивление материала, я в любом ключе могу работать, без проблем. Я, конечно, просмотрела много всяких игр, и поэтому согласилась.

.EXE: Очень ли чувствовалась разница с традиционной мультипликацией?



Е.К.: Разницы нет. Хороший рисунок всегда отличишь. Я очень следила за рисунком и движением. Здесь, конечно, есть своя мера условности, но деликатная, приличная, решенная графически. Главное — здесь нет ди-ле-тан-тизма, вот. Хотя использовался минимум средств.

П.К.: Это импровизация. Но импровизация профессионалов.

.EXE Елена, мы вас знаем прежде всего по великолепному мультфильму "Геракл у Адмета". Он выполнен в очень оригинальной технике, которая так и просится в компьютерную игру.

Е.К.: Да, это была работа под руководством великолепного режиссера Анатолия Петрова. Это мой учитель. Я считаю, это вообще наш рисовальщик номер один. Конечно, все это просится в компьютерную игру, но Толю, как мне кажется, компьютерные игры вообще не интересуют.

М.З.: Да, это парадокс. Мультипликаторы, казалось бы, так близки к компьютерным играм, но никто ни ухом, ни рылом...

Е.К.: Не то слово! Прекрасная техника, и я предлагала делать в ней игры, и не раз. Такие были проекты, и я говорила: "Господа, ну давайте, мы сделаем это лучше, чем другие. Получится великолепная игра!" Увы, под это нужны время и деньги. Мне кажется, сейчас надо идти по методу усложнения графики и профессионального подхода к игре.

.EXE: А "Пронин"?

Е.К.: Работать над игрой было очень легко. Мне особенно понравилось, что группа такая профессиональная. Иногда придешь в фирму, послушаешь, посмотришь — просто дом пионеров какой-то! Просто смешно! "Сделайте нам красиво!" Что красиво, как красиво — не понятно. Или говорят: "Нам нужна идея!" Я отвечаю: "Нет, идеи я выдаю по пятницам!" Здесь мы работали очень четко. Представляете, за два месяца сделать игру такого объема!

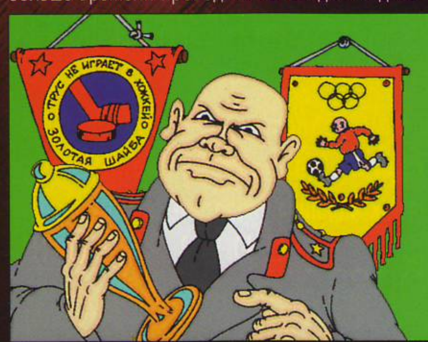
.EXE: Честно говоря — нет. В первый раз такое видим.

М.З.: А как же Квентин Тарантино? Мне просто не дают покоя лавры Тарантино! Человек снимает задешево, а все его смотрят. Дешево и быстро — не обязательно плохо. Эта игра сделана для нашего рынка, и аналогов ей я не знаю. Еще перед нами стояла задача, чтобы игра стоила не дороже пиратского диска, была доступна. Мне сразу, когда я начинал, сказали, что игру стоит делать, только если ее можно будет продать на Запад. Почему?! Я этого искренне не понимаю! Фирмы всякие — "Пепси-кола", "Кока-кола" — борются за наш рынок, а мы пытаемся изобретать велосипед, идти к ним! Причем аналогов масса. Вспомните историю с детективами, с желтым чтивом. Девяностый год. "Олимпийский". Книжный рынок. Лежит Агата Кристи, Чейз и прочие. Зайдите сейчас туда. Там лежат наши книжки, наше желтое чтиво. Ребята зарабатывают честно деньги. С музыкой то же самое, и это неизбежный процесс. У нас ведь другая ментальность! У нас шутки, которые понятны только нашим.

.EXE: Вот и интересно, чем, по вашему, отличается наш российский квест от западного?

М.З.: Ну, у нас как? Игра написана для человека, выросшего здесь. Масса аллюзий, в том числе на игры, на DOOM, на Mortal Kombat и в то же время — на "Джентльменов удачи", на "Бриллиантовую руку"... Не прямые, конечно — завуалированные. Пародия такая чистая — для нашей ментальности.

.EXE: А как насчет классической задачи западной игры — заставить игрока как можно больше времени проводить на каждом отдель-



ном отрезке игры, причем так, чтобы игроку при этом не стало скучно? В вашей игре этого не наблюдается. Это как — временное явление из-за недостатка опыта или концепция?

М.З.: У нас интерактивное дерево — более 400 вариантов прохода. И каждый вариант будет законченной историей со своей законченной железной драматургией!

.EXE: Да, выбор есть, но сложности в нем нет!

М.З.: Все ведь замешано еще и на бытовых мелких вещах. У меня приятель купил компьютер и "Ларри" седьмого — поиграть. Звонит он мне и говорит: "Ты знаешь, они не понимают, что я прихожу с работы, мне оттянуться хочется, а не сидеть и думать!"

.EXE (хором): Да, это оно! Сесть и оттянуться!

М.З.: У нас другой стиль жизни!

Сорок головоломок для ДВУХ колобков и КОШКИ

Ну-ка, игроманы-любители-развлечься-на-рабочем-месте, чем знаменита московская компания Gamos? Слышим, слышим стройный хор (примерно как "Здравжлам!" на Красной площади в парадный день): "Лайнесы"-"Флип-Флоп"-"Ветка"-"Балда"! — и как старички игрового фронта мужественно докрикивают: "Филлер"! "Змеелов"! "Лабиринт"!
Да, все это — Gamos, и все это — блестящие, мирового уровня игрушки. В них есть то, что делает сухую головоломку живой: яркая, внятная и в то же время предельно простая графика; осязаемость, "материальность" предметов, с которыми имеешь дело, — ломая голову, их так и хочется потрогать руками; адекватная награда за успехи и достойное наказание за глупость — симпатичные и остроумные музыкальные вставочки... Только, Бог ты мой, при чем здесь любимые Колобки — победители злобного интуриста Карбофоса из культового мультика (культового — для всего бывшего Союза)?!
А при том. Именно Gamos, при участии знаменитой анимационной студии "Пилот" и не менее известной компании "1С", сделал игрушку **"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"** — вольное переложение знаменитых колобковских безобразий на язык мыши и указательного пальца.
Все знают, что такое "Лайнесы", но ведь и откуда пришла фраза "Какой был слон! Какой был слон!" тоже все помнят! Но, простите, каким же образом это сочетается?!

В полне чудненько сочетается! Создатели игрушки избрали самый неожиданный и продуктивный путь: путь двойного компромисса.

Игру "ставил" настоящий режиссер со студии "Пилот", рисовали — настоящие аниматоры той же студии, и сделали они, само собой, то, что и должны были сделать: мультик про Колобков.

Только делали они его для фирмы Gamos и под руководством фирмы Gamos, и программировали игру настоящие программисты той же фирмы, которые, в свою очередь, тоже сделали то, что и должны были сделать: компьютерную игру а-ля "головоломка за головоломкой".

Пилоты поступаются принципами

Странный и интересный получился эффект. "Отвязные" Колобки, более чем равнодушные к



логике, предпочитающие выяснять любой вопрос методом малонаучного тыка и сующие свой круглый нос в любое неподходящее место на экране, теперь, под нашим чутким руководством, решают заковыристые пазлы — те самые, геймосовские, требующие изрядного внимания и усидчивости, проходят маленькие аркады (трейд-марк той же замечательной фирмы — то есть такие "аркады", где главное — то же самое внимание и любимое правило их незабвенного родственничка по имени Карлсон: "Спокойствие, только спокойствие!"), и вообще ловят проклятого Карбофоса, давя его интеллектом, а вовсе не беря на хапок, как делали это во время своей прошлой телевизионной жизни.

Пилоты НЕ поступаются принципами!

Самое странное, что они при этом совсем не изменились! Бестолковый Коллега примеряет все вогнутые объекты на предмет поиска новой шапочки, пьет из всех сосудов и водоемов, не думая о последствиях, и с визгом убегает при малейшей опасности, а сам Великий Детектив и начальник (Шеф!) грызет трубку, поминутно смотрит на часы, отпускает глупейшие, но веские замечания по любому стоящему (и не стоящему) поводу и сокращает расстояние между

любыми двумя точками, неизменно перемещаясь по самой длинной кривой. Да еще этот Кот! Наглая полосатая морда, которая вечно оказывается на новом экране раньше нас и непременно что-нибудь да сломает, где-нибудь да под ноги попадется, что-нибудь да сожрет, пока бедные братья с пыхтением разбираются, что к чему! И как только мы ухитряемся выигрывать!

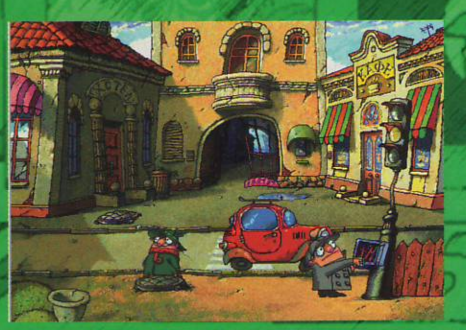
Принципы поступаются Колобками

Ухитряемся — потому что пазлы остаются пазлами, и Колобки отлично их "щелкают": надо только найти с ними общий язык. В принципе, они очень послушны, братья Пилоты, и, хоть и бестолковы, отлично дополняют друг друга — вроде незабвенных Гоблинов. Только, пожалуйста, научитесь уважать их маленькие странности, и вы прекрасно сработаетесь — как они сами сработались с фактурой фирменной геймосовской головоломки.



Это в мультике они бродили туда-сюда, и весь мир так и вертелся вокруг! Теперь они всякий раз существуют на одном отдельно взятом экране, который более чем независим от остальной игры: свой инвентарь, свои задачи — свой, совершенно автономный от предыдущего эпизода мирок. Брезжащая вдали цель — спасение любимого Слона — не более чем свет маяка в тумане. Задача решается на экране раз и навсегда, и не будет ни возврата, ни поступательного движения вперед, не будет даже "перехода" на новый экран — он возникнет ниоткуда, словно наложится на предыдущий, и будет совсем новым, потому что каждый экран — это на самом деле новая, самостоятельная игрушка-головоломка, и решать ее надо отдельно.

Никаких излишеств! Перемены ракурса, крупные планы — это все от лукавого. Даже анимированных вставочек не будет, только обязательные "интро" в начале и конце. Колобки, правда, ничуть этим не расстроены — это



видно невооруженным глазом. А нам, признаться, было немного обидно. Ну как это — любимые Колобки если что и отчебучат, так только по работе, и даже морду в камеру ни разу не засунут?! Наверное, суровый и скудный мир чистого пазл-гейма с его железной дисциплиной и полумонашеским уставом, так помогающим достичь полной сосредоточенности, подействовал и на них, обычно таких хулиганистых и веселых...

Впрочем

Как мы уже сказали, характер у них не очень изменился — просто среда обитания другая. Очень уютная и родная для многих среда головоломки от Gamos. Как это ни парадоксально, Колобки пришлись здесь ко двору — сыграйте и убедитесь. Только помните, что законы здесь все те же, их никто не отменял, и скрипеть мозгами вам придется так же усиленно и узконаправленно, хотя теперь и в такой веселой и неожиданной компании. Думаем, вам понравится!

Gamos: пазлы как кредо,

или Отсутствие скроллинга по идейным соображениям

Итак, **Евгений СОТНИКОВ**, директор фирмы "Геймос", любезно согласился встретиться с Game.EXE (в моем, Наталии Дубровской, симпатичном лице) и оставался не менее любезен на протяжении всей беседы, хотя явно почувствовал во мне идейного врага, еще встречая меня на проходной: что поделать, не люблю я пазлы! Впрочем, если честно, в "Лайнесы" я играла долго и творчески (причем именно на рабочем месте — и тогда это отнюдь не входило в мои обязанности), а в "Балде" так и вовсе выбилась в чемпионы. Давно и не нами первыми справедливо замечено: игры "Геймоса" отличаются отменным вкусом и категорической ненавязчивостью, а Колобки — они и вовсе главный секс-символ нашего потерянного поколения, так что беседовать с создателями игрушки **"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"** я шла с искренним интересом и удовольствием. И не ошиблась: беседа, в которой помимо сценариста и продюсера "Братьев Пилотов" Евгения Сотникова принимал участие режиссер-постановщик игры **Олег КОРАСТЕЛЕВ**, вышла вполне дружеской и содержательной, в чем вы легко сейчас убедитесь.

Не бывает черного и белого — есть оттенки серого.
Евгений Сотников, директор фирмы "Геймос"

Game.EXE: Итак, как все начиналось? С чего вдруг "Пилоты", почему слон?

Евгений Сотников: Ну как же, любимые персонажи, очень известные, по некоторым оценкам (данные студии "Пилот"), самые раскрученные, по популярности первые в России...

.EXE: Вот вы и решили?..

Е.С.: Нет, изначально такого прагматического подхода не было. Просто есть замечательные персонажи, великолепный мультфильм, познако-

...Однако в любое время года на окраине города, аккурат между старинным кладбищем и куда более старой железнодорожной станцией, стояло небольшое жилое строение. Причем с очень неспокойными жильцами — Братьями Пилотами — людьми неопределенного возраста, роста и национальности. Братьями они были почти с самого рождения, а вот "Пилотами" земляки прозвали их только после того, как они установили на крыше своего дома флюгер. В форме самолета, издали похожего на аэроплан.

("Братья Пилоты. По следам полосатого слона". Из показаний Александра Татарского.)



Слон Полосатый — темная лошадка по кличке Балдахин. При звуках трубы теряет волю.

мились с людьми: "Пилот" стал первой студией, с которой мы, "Геймос", начали сотрудничать... Ну а от знакомства до совместной работы — один шаг. Словом, года два назад начали, так сказать, капать им на мозги: "Давайте, ребята, сделаем игру с вашими персонажами!" — и вот, пожалуйста, сделали.

Чуть позже, когда дошло до маркетинга, оказалось, что это очень удачный ход. Все просто!





Шеф — ветеран частного сыска. Характер нордический, в порочащих связях не замечен. В настоящее время подрабатывает челночным бизнесом на маршруте Конотоп — Москва.

Олег Корастелев: Женя пришел на студию, я там тогда работал, и меня "бросили" на этот проект — сказали: "Делай все, что хочешь!".

.EXE: Почему именно вы? Вы занимались этим раньше?

О.К.: Нет, до этого — ни в зуб ногой, что это такое, с чем его едят. И в игры не играл. Хотя, вообще говоря, давно собирался этим заняться, просто не было случая, а тут — такой шанс! Месяца два играл в игрушки всякие, почувствовал, что к чему...

.EXE: В какие, если не секрет?

О.К.: Разные, что дали. "Гоблины" всякие, "Принц Персии" и тому подобные игрушечки. Так сказать, на что предполагалось равняться.

.EXE: И на что вы решили равняться? Вернее, на какую игру, по-вашему, больше всего похожи "Пилоты"?

Е.С. и **О.К.** (хором): Neverhood!

.EXE: Ну, знаете! Что-то аналогия не просматривается!

Е.С.: Речь не о пластилине, из которого эта игра сделана, а о собственно концепции. Игра далека от тупой бродилки-ходилки "сделай то, сделай это", там какие-то пазлы включаются не очень сложные...

О.К.: Neverhood пришел потом! "Гоблины" — в этом жанре, без вопросов.

Е.С.: "Гоблины" — прежде всего по концепции построения. Ну а по жанровым вещам мы, наверное, близки с Sam&Max Hit The Road...

О.К.: Тоже классная игрушка!

Е.С.: ...А по графическому исполнению это ближе к... я не знаю... Мультипликационная, наша графика напоминает чем-то диснеевскую, хотя это и не сравнимые вещи. "Пилоты" — это что-то сугубо свое. Таких вот умышленно анимационных игрушек с настолько проработанной, развитой анимацией сейчас очень мало, поэтому аналогии в голову и не приходят.

.EXE: То есть изначально вы ни на что не ориентировались?

Е.С.: Мы делали игру для себя. Все игры "Геймоса" — игры "для себя", это то, во что потом сами же будем с удовольствием играть... Я наблюдал за процессом, что-то нравилось, что-то нет. Поначалу я просто смотрел, как это сделано, меня больше интересовала мультипликация, как все это получается.

У нас есть свой визуальный язык программирования, года четыре мы его разрабатывали, и теперь все геймосовские игры делаются на этом языке. Чем он хорош: выпуском игрушки могут заниматься непрофессиональные программисты — дизайнеры, художники, да, высокого класса, но — не программисты. Из четырех программистов, занятых в "Братьях Пилотах", только двое профессионалы, другие — художники. Тем не менее программировали, и неплохо.

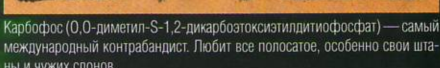
.EXE: Должна заметить, здорово получилось: стиль мультика в игре сохранен превосходно!

Братья Пилоты называли друг друга Шефом и Коллегой, и авторы не находят в этом ничего странного, ведь надо же было братьям как-то друг друга называть. Шеф и Коллега были близнецами — Шеф всего на четыре месяца старше Коллеги. А Коллега младше Шефа всего-то месяца на полтора — два, не больше. Братья Пилоты были мужчинами "в самом расцвете сил", хотя и без пропеллера. Сзади. Про пропеллер спереди мы еще поговорим...

("Братья Пилоты. Похищение полосатого слона". Из показаний Александра Татарского.)

Е.С.: Старались! Потом уже к нам пришло понимание "играбельности", вроде как стали немножко свое делать... Даже куда-то в сторону ушли, но позже выяснилось, что не в сторону, а в русло, в русло попали — Neverhood вышел, и мы порадовались. Все это где-то там, вместе.





Карбофос (O,O-диметил-S-1,2-дикарбоэтоксиэтилдитиофосфат) — самый международный контрабандист. Любит все полосатое, особенно свои штаны и чужих слонов.

.EXE: Но в "Пилотах" общий сюжет вроде бы отсутствует? Это сделано намеренно?

Е.С. и **О.К.** (хором): Намеренно, безусловно, намеренно!

О.К.: Возьмем, к примеру, любой сьерровский



Коллега — вспыльчив, умен, красив, в меру любопытен. Считает себя правой рукой Шефа.

квест: туда пошел — взял что-то, сюда пришел — один предмет обнаружил, второй, десятый, двадцатый... от этого мы ушли сразу!

Днем Братья Пилоты работали в "Обществе Защиты Грибов от Червей". Работа у них была неинтересная, а зарплата — скучная. Бердичев был (есть и будет) город маленький, и найти в нем интересную работу было трудно. Вот Братья Пилоты ее и не нашли... Зато ПОСЛЕ работы...

("Братья Пилоты. По следам полосатого слона". Из показаний Александра Татарского.)

Е.С.: Если сравнивать такие квесты с "Гоблинами", то последние, на мой взгляд, куда "правильней": вот экран, локальная задача, остальное роли не играет. Решил, перешел в следующий экран. Словом, в этой линейности есть своя прелесть.

О.К.: Но и Neverhood тоже в этом — ты решаешь конкретную задачу на конкретном экране...

.EXE: А потом раз десять возвращаешься назад!

О.К.: Не без этого, но я о том, что на любом



Соучастник Мышьяк, он же Подозреваемый Саломон, он же Свидетель Оралов — редкая скотина, за что и внесен в Красную книгу.

экране только одна задача, четко поставленная, в глаза бросающаяся. Ничего не забудешь, головоломку отыграл — взял... В этом смысле мы — рядом.

.EXE: Хорошо, с мультяшными аналогиями разобрались. А можно ли считать вашу игру продолжением знаменитых логических "забав" "Геймоса" и, следовательно, как бы сборником головоломок?

...Но однажды в прекрасной конуре Опанаса поселился еще один жилец. Жильца хозяин почему-то называл "Жинка". Жинка заставляла их много есть. И ЧАСТО. Пес такой пищи отродясь не нюхал: кости жареные, кости пареные, фарш из костей, салат из костей, костяная окрошка, мозговые косточки, кости мосла... Опанаса Жинка заставляла есть еще больше. И чаще. Хотя кормила она его лишь отходами от костей — мясом.

("Братья Пилоты. По следам полосатого слона". Из показаний Александра Татарского.)

Е.С.: Сборником последовательных головоломок?.. "Гоблины", по-вашему, относятся к этому жанру? Тогда и у нас пазлы!

.EXE: А по-моему, не относятся.

Е.С.: Все равно, мы все эти годы, сколько существуем, занимаемся пазлами. Мы — такие, и к каждому уровню соответственно подходили: он должен быть цельным и интересным сам по себе, соло. Есть конечная цель — освободить слона, все строится, так сказать, на преследовании, на поиске улик и т.д. И все-таки каждый уровень — это в принципе маленький квест, в меру независимый. Мы и не ставили такой задачи: связать уровни в сюжет или переложить фильм на компьютерный язык.



Сторож Панкратов — сотрудник вневедомственной охраны, неоднократно замешанный в коррупции.

.EXE: В общем, получился квест-головоломка, можно так сказать?

Е.С.: Ну, это уже ваша задача — раскладывать все по полочкам: что к чему, к какому жанру игра относится, что хорошо, что плохо... Мы делали то, что нам нравится, получили удовольствие — вот и все.

.EXE: А на какую аудиторию рассчитана игра?

Е.С.: На самую демократическую! Нравится и детям, и взрослым, хотя одни вещи больше понятны взрослым, другие — детям. Это очевидно.

О.К.: По исходной посылке это всегда дети... или, точнее говоря, тинейджеры. Но чтобы и мама рядом села, и ей было интересно...

.EXE: Но задача с сейфом?! (Видели бы вы этот сейф, дорогие читатели! Видели бы вы мое лицо после часа возни с его "чудесным" замком! Эдакая система 4x4, все ручки — как попало, все друг друга поворачивают, и все надо поставить горизонтально! — **Н.Д.**) Она очень резко выбивается по уровню сложности! А вы говорите: дети.

Е.С.: Так ведь и дети бывают разные! Кстати, насчет сейфа: я вообще-то хотел задачу облегчить — сделать три на три, чтобы было чуть сложнее, чем пятнашки.

.EXE: Не знаю, как дети, но мне, к моему великому стыду, открыть его так и не удалось (правда, и уровень в "деме" был последний, так что я, конечно, не очень надрывалась)!

Е.С.: Тут нечего стесняться! Многие не могут, хотя алгоритм открытия очень простой: один наш товарищ, очень серьезный человек, просто взял и вычислил алгоритм, который позволяет открыть сейф, не более чем один раз нажав на каждую из этих штучек. Медвежатник, наверное, в душе — но с математическим образованием.

О.К.: Сейф действительно немного выпадает. Три на три — то, что надо, но он (кивает на Евгения Сотникова) строго так сказал: нельзя, только четыре на четыре!

Е.С.: Три на три было бы совсем просто!..

.EXE: Планируете ли делать продолжение "Пилотов"?

Е.С.: С высокой вероятностью!

.EXE: И какими они вам видятся, эти новые "Братья"?

Е.С.: В техническом плане мало что изменится. Может быть, мы сделаем high-color, цветность повысится. Скроллинга у нас нет по идейным соображениям, и не будет!

.EXE: И все-таки: лично мне очень жаль, что в игре так мало осталось от мультика! Вроде бы это он и есть, но нет ни анимированных вставок, ни смены ракурсов...

Е.С.: Тогда получился бы фильм на компьютере, а не игра! Я отнюдь не сторонник таких вещей. Мне кажется, игровой момент — это главное. Самая идеальная игра — это когда на экране есть только треугольнички, палочки, кружочки, но играть все равно интересно!..

.EXE: Что ж, вполне достойная сверхзадача, и пока "Геймос" с ней успешно справляется!

Остается только пожелать команде успехов в освоении новых головоломок и в борьбе с неразумными Пилотами, у которых подход к палочкам и кружочкам уж больно творческий!

После работы Братья Пилоты старались жить интересно. И нескучно. Они постоянно что-то строили, клеили и изобретали. И приклеивали то, что изобретали, к тому, что построили. Получалось ЗДОРОВО! Потом Братья Пилоты звали своих ближайших друзей: Кузьму со станции; Парикмахера Якова Михайловича ("Парикмахер" была и фамилия, и профессия); Шуру-молочницу; Опанаса без жинки. И показывали им то, что у них получилось. Друзья радовались и хвалили Братьев Пилотов. Братья Пилоты радовались и любили друзей.

("Братья Пилоты. По следам полосатого слона". Из показаний Александра Татарского.)

Классика от "Акеллы": "Одиссей" и ежики

В нашем маленьком "квестовом зверинце" "Одиссей" кажется чужаком, пришельцем из каких-то неземных античных сфер. Знайте, он был таким не всегда! Две тысячи лет назад этот бесцеремонный авантюрист в поте лица трудился в античных анекдотах за Петьку, Василия Ивановича и Штирлица вместе взятых. Увы, неумолимое время берет свое: теперь Одиссей остепенился и на своем вечном пути из Азии в Европу прилежно решает заданные ему сценаристами фирмы "Русский барьер" (фирма входит в группу компаний "Акелла", которая и стала издателем игры) головоломки.

С первого взгляда **"Одиссей"** — вернее, то, что станет "Одиссеем" через несколько месяцев, — убивает своей глубоко некомпьютерной элегантностью и эдакой старорежимной "образовательностью". Сразу вспоми-



наются мультики восьмидесятых годов по мотивам античных мифов, где благородная сдержанность рисунка сочеталась с буйной фантазией на темы "древнегреческих" пейзажей и скрупулезным воспроизведением знаменитых древних руин вроде Парфенона и Микен.

Американский студент под греческим соусом

Тем интереснее было узнать, что художники "Одиссея" черпали вдохновение не в нашем старом кино, а в... Broken Sword — квесте'96 нашего журнала. Их можно понять! Перенести на компьютерный экран какого-нибудь "Геракла у Адмета" — дело рискованное и непредсказуемое, а "Сломанный меч" — вот он, с графикой такого же высокого класса, и при том насквозь компьютеризованной. Конечно, аниматорам пришлось попотеть, разбирая Джорджа Стоббарта на части — по его образу и подобию будет двигаться в новой игре сам великий царь Итаки!

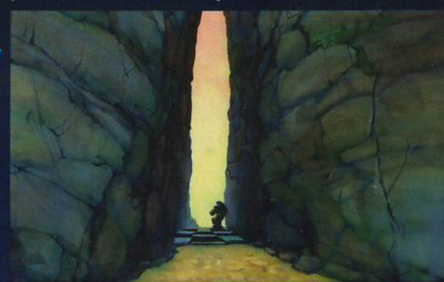
Результат явно удовлетворил создателей: Одиссей, как и Джордж, будет свободно перемещаться по экрану, обходить препятствия, уходить вглубь и приближаться к зрителю, и при этом у него будет даже на пару десятков движений больше, чем у героя Broken Sword. Что уж говорить о задних планах! Тут фантазия художников, помноженная на реально сохранившиеся греческие и римские древности разных времен, просто бьет через край! Не осталось без внимания и знаменитое небо Broken Sword. В "Одиссее" оно будет живое — целиком анимированное. И здесь наша игрушка намеревается "опередить" свой знаменитый прототип!

Рисуют "Одиссея" художники почившего в бозе Союзмультфильма, а руководит ими Владимир Гагурин, известный широкой публике по "Сказкам новой России".

Одиннадцатый мистический гость

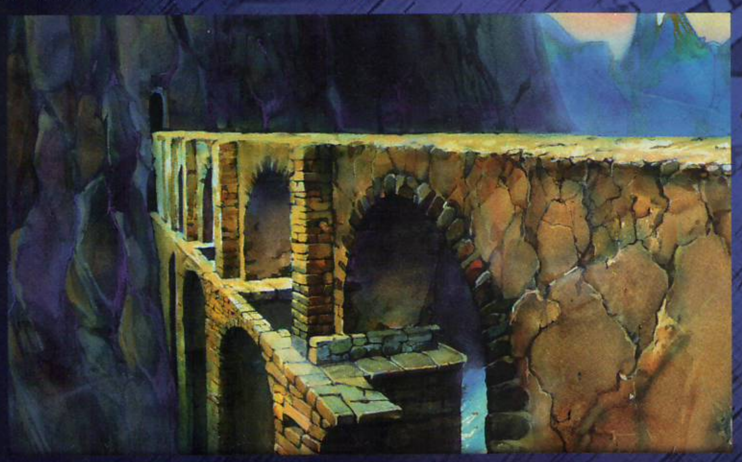
Что касается жанра, то продюсер "Одиссея" Дмитрий Архипов определил его как "пазл-адвенчер" в духе "Одиннадцатого часа", "Миста" и "Седьмого гостя" (ох, и глубоко же запали в сердца российских разработчиков эти игры! Почти никто из тех, с кем мы беседовали, не обошел их вниманием — этакий всероссийский эталон адвенчуры получается), а режиссер Андрей Мальцев не мудрствуя лукаво обозвал свое творение сборником головоломок — гораздо более четкое и соответствующее истине, на наш взгляд, определение. Соответственно, не ждите веселых загадок с инвентарем (которого практически не будет) и плодотворного общения с себе подобными — "Седьмой час", так "Седьмой час"!

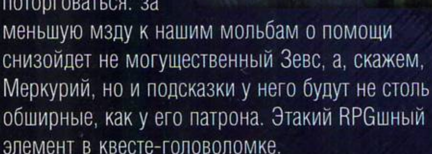
Действие игры происходит на таинственном острове в виде протянувшейся из моря гигантской каменной руки, к которой Одиссей пристает после ссоры с могущественным морским богом Посейдоном. Все пальцы этой гигантской пятерни битком забиты всевозможными логическими головоломками в древнегреческом стиле. Каждый экран приводит Одиссея к какой-нибудь новой загадке. Часть из них можно не разгадывать — это, так сказать, радости для самых умных и способ зарабатывания бонусов, — но большинство пазл бедному Одиссею придется решить обязательно, чтобы продолжить свое путешествие. Сначала головоломки были решены в 3D, поскольку большинство загадок



связаны с объемными фигурами, но эта холодная, "несвордовская" техника сильно выпадает по стилю из "ручного", плоско-объемного акварельного мира "Одиссея". Сейчас художники "Русского барьера" работают над тем, чтобы их "одомашнить", привести в большее соответствие со стилем игры.

За каждую решенную головоломку игрок получает определенное количество очков, которые ему впоследствии могут очень даже пригодиться. Остров не без добрых людей (вернее, нелюдей). Кроме многочисленных мифологических созданий, с которыми Одиссею придется встретиться по ходу игры, ему помогают могущественные боги и даже сам их повелитель, великий Зевс. Впрочем, помогают небескорыстно: за помощь в решении головоломок боги берут натурой, то есть жертвоприношением полученных за решение очков, превращенных во что-нибудь годное в пищу небожителям — в лепестки роз, например. При этом можно поторговаться: за меньшую мзду к нашим мольбам о помощи снизойдет не могущественный Зевс, а, скажем, Меркурий, но и подсказки у него будут не столь обширные, как у его патрона. Этакий RPGшный элемент в квесте-головоломке.





Нет предела совершенству

Ну что ж! Художники и сценаристы "Русского барьера" с успехом доказали, что могут делать игрушки на уровне лучших западных образцов. Да, могут, но не в масштабах половины земного шара, в которых развивалось действие Broken Sword, а в пределах одного отдельно взятого архипелага, небольшого по площади и с довольно редким населением.

И еще. В сентябре Broken Sword'у исполняется год. Преклонный возраст для компьютерной игры, а вторая серия, о которой вы прочтете ниже в соответствующей тетрадке журнала, по крайней мере по графике ушла довольно далеко вперед. Вряд ли наши игроделатели удовлетворятся местом в хвосте игрушечной колонны. Будем надеяться, что время и деньги (которые, конечно же, принесет "Акелле" игра "Одиссей") — эти два рычага компьютерного прогресса — помогут "Русскому барьеру" делать игры не только такие же красивые, но и такие же большие, сложные и новаторские, как тот же эталонный Broken Sword.

Штирлица неудержимо рвало на Родину

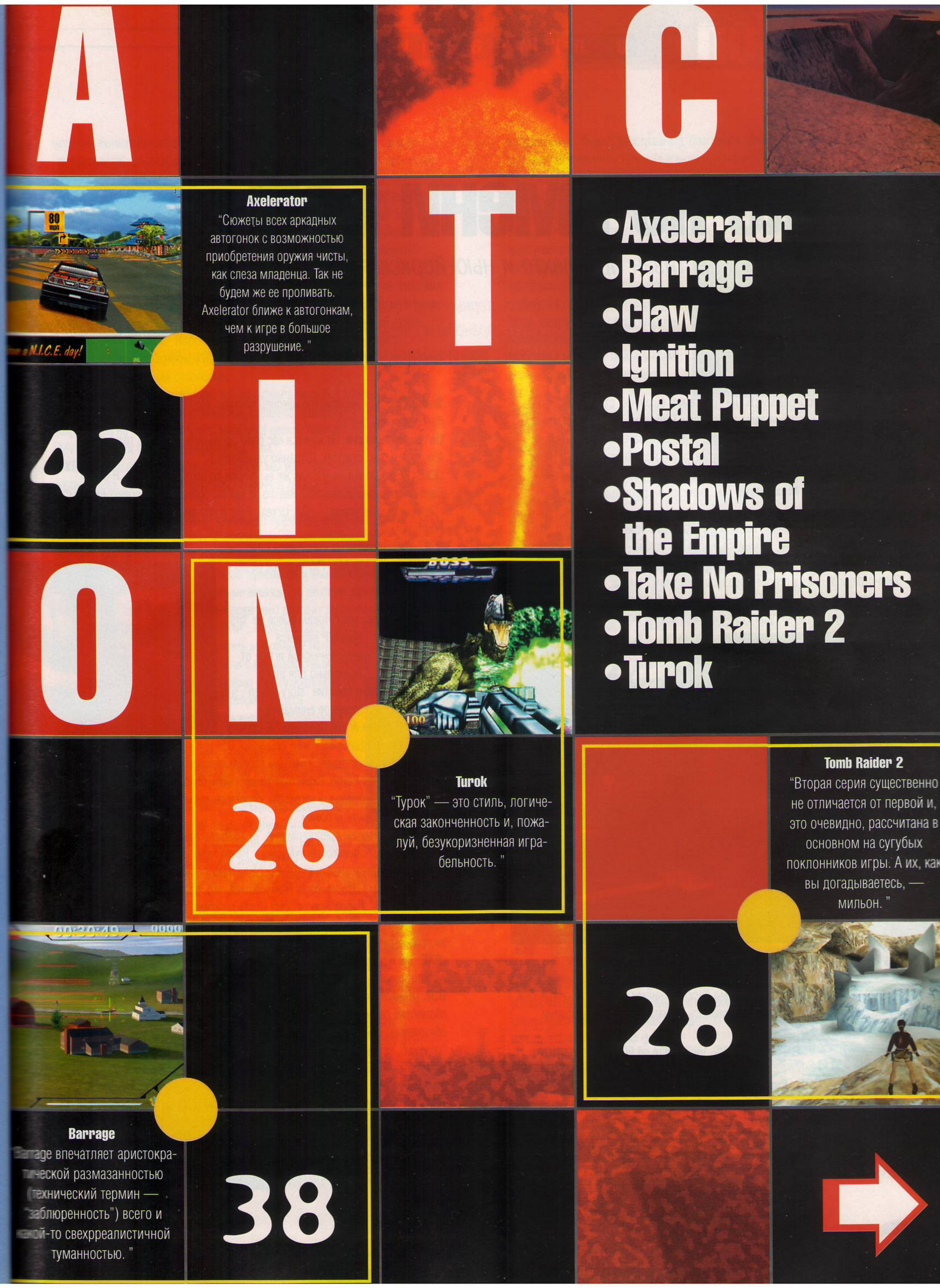
Кроме "Одиссея" фирма "Русский барьер" разрабатывает для "Акеллы" еще один квест — на этот раз из разряда игрушек-хохм. Штирлиц, как известно, — любимейший герой нашего фольклора, и мы ожидали увидеть компьютерное воплощение блестящей серии связанных с ним "филологических" анекдотов. Увы, не народное творчество вдохновило сценаристов "Русского барьера", а желтоватое самодеятельное чтиво лохматых перестроечных лет — "Штирлиц, или Как размножаются ёжики" неких П.Асса и Н.Бегемотова. А жаль. Этот "классический" памятник зари новой жизни под лозунгом "Теперь это можно!" изрядно потускнел и пообтрепался за последние десять лет, и к тому же не имеет почти никакого отношения к собственно знаменитым анекдотам.

Как сценаристам "Русского барьера" удалось превратить "Ежиков" в сценарий игры — для нас загадка! Тем не менее продюсер "Русского барьера" Дмитрий Архипов утверждает, что играбельность "Штирлица" будет на высоте. Создатели и здесь ориентируются на очень высокие образцы — на этот раз на знаменитый сериал о Ларри. Как бы тут пригодились классические анекдоты про Штирлица! Тем более, что, скорее всего, в игре произойдут кардинальные перемены. Родившись в Киеве, "Штирлиц" теперь возвращается в Москву, на свою историческую родину. Новые художники, новые идеи... Мы надеемся, авторы не обойдут



стороной настоящую штирлициану — и забудут о дешевых, безвкусных "Ежиках".

Пока что "Штирлиц" существует в виде набросков, "портретов" основных персонажей и нескольких avi'шек, но уже готов мрачноватый Берлин, в котором реалии "Семнадцати мгновений весны" перемешались с шутками "ежиков", и, конечно же, нам предстоит посетить знаменитый кабачок "Три поросенка". Основная работа над игрой еще впереди, и увидим мы ее плоды не раньше начала следующего года...



Axelerator
"Сюжеты всех аркадных автогонок с возможностью приобретения оружия чисты, как слеза младенца. Так не будем же ее проливать. Axelerator ближе к автогонкам, чем к игре в большое разрушение."

42

Turok
"Турок" — это стиль, логическая законченность и, пожалуй, безукоризненная играбельность."

26

Tomb Raider 2
"Вторая серия существенно не отличается от первой и, это очевидно, рассчитана в основном на сугубых поклонников игры. А их, как вы догадываетесь, — мильон."

28

Barrage
"Barrage впечатляет аристократической размазанностью (технический термин — "заблюренность") всего и какой-то свехрреалистичной туманностью."

38

Макс по имени Боль

Старый финский партизан Ярвилехто и нью-йоркская "Коза Ностра"

Боже, как сложно стало общаться с разработчиками компьютерных игр! Промышленный шпионаж и широкая практика "клонирования" игр развили в душах созидателей стойкую паранойю и привычку к конспирации. А еще издеваются над агентом Малдером! Да он ребенок по сравнению, скажем, с ироничными парнями из холодной соседки Финляндии.

Скрытные программисты из той самой вьюжной страны известны миру под кодовым именем Remedy. Впрочем, быть может, проще называть их хакерами? Именно этим замечательным ремеслом занималась группа Remedy до выпуска своей первой игры Death Rally. "Легальная" жизнь ребятам понравилась, и они принялись за новый проект, названный **Max Payne** (см. зачатки информации о нем в прошлом .EXE).

С тех пор утекло немало воды, а об игре было известно лишь то, что она находится в разработке. Помнится, когда мы только-только приступили к сбору информации о проекте (финансирующемся, кстати, 3D Realms), Web-страница наших героев поразила "обилием" текста: сообщалось название игрушки, жанр (3D shooter), что-то об использовании 3D-акселераторов, а также пара строчек, излагающих сюжет.



Все. Напоминает шифровку Штирлица или типичный X-File. Игра появлялась и на выставке E3 в Атланте. Люди, видевшие ее, выходили из укромной кельи Remedy с громкими восклицаниями "!" и "!!!". Больше они ничего не сказали. Что делать? Пришлось стучаться в двери компании самолично.

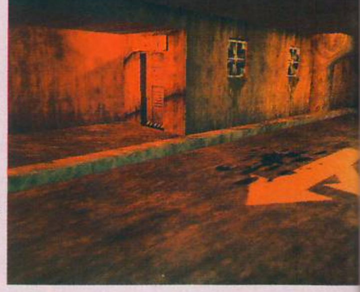
Откликнулись не сразу — видимо, проверяли на принадлежность к ФСБ, CIA или id Software. Ответ пришел лишь на третий e-mail. Отозвался **Петри ЯРВИЛЕХТО** (**Petri JARVILENTO**), продюсер проекта. Он тщательно конспирировался и утаивал информацию. Все, что удалось выпытать, — перед вами. Постарайтесь не обращать внимание на то многообразие ухмылок (в оригинале это были разного рода "смайлики"), которыми так богата речь нашего собеседника. Он вообще саркастически настроен.

Game.EXE: Как же приятно наконец поймать кого-то из Remedy, Петри! Каков уровень снега?

Петри Ярвилехто: Не хочется вас разочаровывать, но у нас тоже лето. Месяц зовется августом. (Странно улыбается.)

.EXE (Резко меняя тему.): Как же вы дошли до такой жизни? — Я о Max Payne и сотрудничестве с 3D Realms. И как вы собираетесь соревноваться с грядущими монстрами — Q2, Unreal, Prey и прочими гвардейцами-"киллерами"?

П.Я. (Снисходительно ухмыляясь.): Ну, начнем с того, что Max Payne вовсе не 3D shooter...



.EXE: Что?!

П.Я.: Повторяю: мы готовим вовсе не "first person shooter". Наш MP является полноценной приключенческой игрой от третьего лица. Специально для этого проекта мы ввели понятие "story driven", что отражает наше утроенное внимание к сюжетной линии игры. Пояснить? К сюжету действительно отнеслись очень серьезно. Все три части (эпизода) игры связаны единой историей, главным героем которой будет, как вы уже догадались, Max Payne. Сюжетная линия очень близка к детективу — удары в спину, государственные заговоры, огромное количество секретов, которые предстоит раскрыть игрокам.

.EXE: Но почему вы предпочли вид "от третьего лица"?

П.Я. (Добрая, поощряющая ухмылка.): Разве можно "погрузиться" в игру, когда ваша виртуальная анатомия ограничивается лишь парой мускулистых рук и шотганом? Это нонсенс! Нам кажется, что, пойдя по заново "протоптанной" Ларой Крофт (Lara Croft) дорожке, мы сможем создать более правдоподобный персонаж. Сколько чувственности вы можете извлечь из правой руки? А из левой? Об оружии не спрашиваю...

.EXE: Так и подмывает спросить что-нибудь о Quake'е, но это бессмысленно в свете только что сказанного. М-мм... Что же нового вы привносите в жанр?

П.Я. (Кривая ухмылка.): О! Говоря о технологии, очень многое. Только это абсолютно секретно, и я не намерен раскрывать тайны. Скажу лишь, что вам обязательно понравится. Ну а что касается сюжета... Он будет гораздо более "ощутим", чем во всех 3D shooter'ах вместе взятых. До сих пор сюжетная линия была слабым местом аркад — и мы собираемся изменить такое положение дел.

.EXE: Ну а что для вас является самым главным в 3D shooter'е, будь он хоть "от первого лица", хоть "от третьего"? У каждого теперь свой конек.

П.Я.: Вы должны понимать, что для разработчика не бывает мелочей. Все аспекты игрушки важны. Но. Лично я выделяю "играбельность" продукта и его "обаяние", способность привлекать потребителя. Ведь использование

модных технологий сейчас НЕОБХОДИМО для успеха, но без той самой "интересности", заключающей вашу таблицу рейтингов игры, игра просто не состоится.

.EXE: Насколько мы понимаем, сюжет и есть ваш основной инструмент для охмурения потребителя. Как вы собираетесь довести его до игрока? Будете использовать мультфильмы, видеоролики (FMV)? Или просто напишите всю историю в readme-файле, как это сделали мудрые ребята из id Software?

П.Я.: Чур меня, чур! Какие текстовые файлы? Нам больше импонирует мультипликация. Знаете, похожая на стиль многих комиксов. Кроме того, мы собираемся активно использовать саму игру: телевизор покажет вам свежие новости, многие интересные для себя вещи вы прочтете в утренней газете или услышите по радио. Короче говоря, мы будем просить помощи у "четвертой власти". Основная идея в том, чтобы продвигать сюжет как можно более разнообразными способами.

Несмотря на все вышесказанное, мы не будем делать Full Motion Video — ни в коем случае. У нас очень длинный и, извините, навороченный сюжет. А потребитель не захочет покупать аркаду на десяти компакт-дисках, не так ли? FMV получается слишком громоздким. Увы.

.EXE: Ничего, на новый Wing Commander мы и не надеялись. Зато многие игроки очень беспокоятся по поводу арсенала Макса. Вы ведь не оставите его с одним пистолетом?

П.Я.: Честно говоря, нас очень привлекает подобная идея. Все должно быть реалистично. Вопрос, кому такой набор вооружения понравится? С другой стороны, мы не собираемся и перебарщивать, подкидывая нашему герою экспериментальные модели лазерных пулеметов и миниатюрные атомные гранаты. Если вам нравятся подобные вещицы, то не стоит даже пробовать играть в Max Payne. Когда в Нью-Йорке дело доходит до разборок, то используются именно шотганы и "Узи". Лазерам здесь места нет!

Перед тем как окончательно утвердить выбранный нами спектр вооружений, мы тщательно обговорили все детали с военным специалистом, оружейником. Оказывается, с помощью уже существующего на данный момент оружия можно творить чудеса.

.EXE: Разобравшись (почти) с вооружением, упираемся в следующий весьма логичный вопрос: структура миссий. Каждый раз Макс будет получать задание от шефа или придется опять бесцельно скитаться по очередному уровню, убивая все и вся?

П.Я.: Угадали! Будет и то, и это. Единственное замечание — мы предпочитаем называть этапы "ситуациями".

Зачастую Макс должен будет лишь найти выход. Но будут и задания, которые наш коп должен выполнить тем или иным путем.

.EXE: Неужели в Нью-Йорке честный парень встречает только головорезов? Опасный, верно, городок!

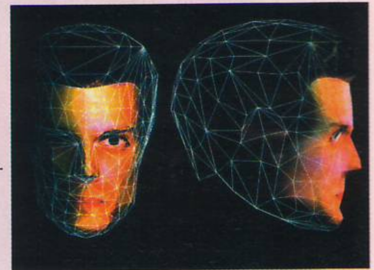
П.Я.: Разумеется, в игре будут NPC — как хорошие, плохие, так и нейтральные. Мы считаем, что даже негодяи имеют некоторые мотивы для своих неблаговидных дел. Необязательно всех и вся встречать ураганным огнем изо всех стволов: вам могут указать нужное направление или подсказать путь к тайнику с боеприпасами. Общение — великая вещь.



.EXE: Ну а насколько разношерстным будет стан врага? Как насчет злых пришельцев или сумасшедших фермеров?

П.Я.: Поскольку наш сюжет крайне реалистичен, подобных фокусов ожидать от Remedy не стоит. Вам противостоят безмозглые, но ловкие вооруженные "быки", бесстрашные, благодаря наркоте, подростки, продажные правительственные агенты и, конечно, наемники.

Ничего удивительного, ведь Макс — полицейский, работающий под прикрытием в наркомафии. Время — сегодня. Место — Нью-Йорк. Банда, куда внедрился Макс, распространяет новый наркотик, который быстро вытесняет с улицы всю остальную "дрянь". Макс слишком близок к финалу и аресту виновных. И на следующий день обнаруживает, что официальные власти обвиняют его в убийстве собственного шефа. Беда! Теперь по его следу идут как полицейские, так и бывшие дружки-гангстеры. Времени мало, и Макс должен успеть найти человека, который его подставил, и избавиться от назойливых преследователей. Но это уже проблемы игрока...



.EXE: Как вы сами считаете, вписываетесь ли вы в аркадный жанр?

П.Я.: Не совсем. Конечно, нам льстит думать о том, что Max Payne выступает в собственном жанре. Самое подходящее название для него? Уже говорили: story driven arcade. System Shock от Origin и Looking Glass был шагом в нужном направлении. А мы пойдем еще дальше.

.EXE: Насколько нам известно, несколько уровней Max Payne уже готово. Мы можем лишь надеяться, что игроки не столкнутся с очередным Quake'ом — угрюмые подземные уровни и миллион оттенков серого.

П.Я.: Как вы понимаете, многое зависит от ситуации, в которую попадает Макс. Несмотря на обилие "внутренних" этапов (в зданиях, подвалах, подземных стоянках), будут и уличные приключения. Ну а что касается серого цвета... Вы же не думаете, что узенькие улочки нью-йоркского гетто выглядят очень празднично? Но будут и яркие, красивые места. Скажем, здание правительственного агентства или офисы.

.EXE: А как насчет поддержки 3D-акселераторов? Выигрывает ли игра от их использования? И, конечно, какой ваш любимый чипсет? (Мы, к примеру, поклоняемся 3Dfx.)

П.Я.: Max Payne будет идти исключительно на машинах с 3D-ускорителем. И никак иначе. Графический engine был специально разработан, исключая вариант обычной 2D-карты. Ну а насчет выигрыша — в первую очередь вы получаете высокое разрешение в hi-color-цвете и с приличным FPS. Используя 3D-акселератор, мы можем уделить гораздо больше внимания детализации как самих моделей, так и задников. Скинув все графические проблемы на специальный чипсет, мы освобождаем процессорное время для обработки остальных составляющих игры. Скажем, AI и всего прочего.

Ну а насчет 3Dfx мы с вами солидарны. На сегодня это лучший чипсет на рынке игровых 3D-ускорителей.

.EXE: Чудесно. И последний, можно сказать, интимный вопрос. Когда выйдет игра? И будет ли shareware?

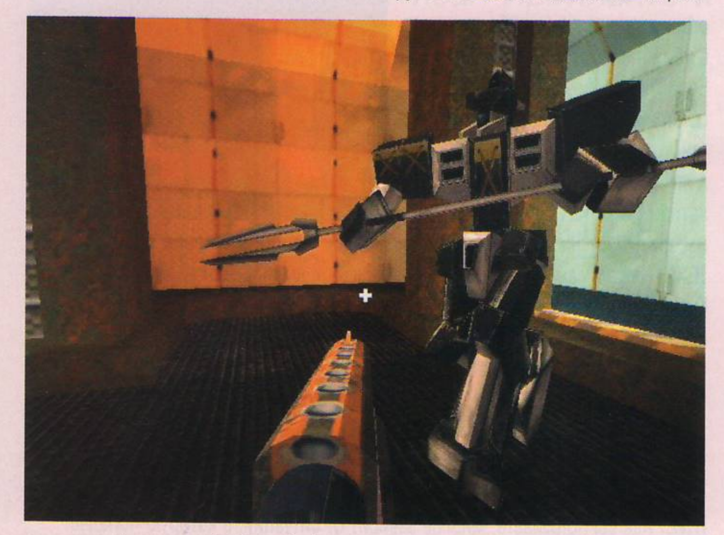
П.Я.: Очень хочется сказать: "когда будет готова", но, боюсь, это цитата. (Опять ухмылка.) Сдержусь. Мы постараемся выпустить Max Payne в начале следующего года. Ну а так как это продукт 3D Realms, то никакой shareware не будет. Такова политика фирмы...

P.S. ...И все равно хочется поблагодарить собеседника за "потрясающую откровенность. Даже несмотря на ощутимую сдержанность в ответах и прочерки напротив всех вопросов о технологии Max Payne, данное интервью является наиболее подробной информацией, когда-либо и кем-либо полученной от ребят из Remedy. Эксклюзив, господа!

Допрос проводил **Александр Вершинин**.

Санджуро на Кроносе

Бешеная активность компании Monolith в начале следующего года предъявит нам свои очередные плоды. Последние месяцы программисты компании сосредотачивались (в кооперации с Microsoft) на разработке DirectEngine — принципиально нового "движка", оптимизированного под DirectX и, в частности, Direct3D. В результате, на сегодняшний момент Monolith обладает полным набором инструментов для создания 3D-миров



и свежим "истинным" 3D engine'ом. DirectEngine использует новые технологии моделирования и работы с текстурами, такие как UV mapping, обеспечивающий наилучшее разрешение текстур. Разумеется, технология поддерживает 16-битный цвет, цветное динамическое освещение, клиент-серверную модель сетевой игры и прочие нюансы, без которых не обойдется сегодня ни один 3D-шутер.

Так вот, такая игра наконец объявлена. Более того, ее разработка идет самым полным ходом. В **Riot: Mobile Armor** (в .EXE #1'97 вы найдете упоминание об этой игре под старым названием MetalTek) вам предстоит исполнять обязанности Sanjuro Takeshi, лейтенанта спецподразделения Mobile Combat Armor. По версии Monolith, всякий 3D-шутер должен быть смазан жирным сюжетом, и поэтому нам предстоит узнавать подробности интриги, разворачивающейся на Кроносе, планете, ставшей жертвой фантазии авторов.



Итак, Санджуро был предан своим старшим братом Таширо. Причем предатель подобрал очень подходящий момент — атаку террористов на город. В результате — нам придется сражаться с врагами, не понимающими генеральной линии партии и неадекватно ведущими себя в свежеколонизированном мире.

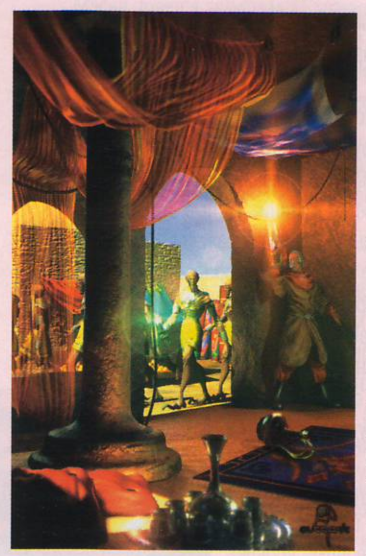
Главное в игре — это ваш костюм, спасающий от ударов врага и позволяющий таскать на себе несколько центнеров оружия и боеприпасов, не нарушая законов логики. Иллюстрации позволят нам понять, чего стоит ожидать от очередной вариации на тему боевых роботов. Костюмов будет четыре, каждый можно спокойно подогнать под собственные нужды, благо предусмотрено множество способов его улучшения и модификации. Кроме того, в игре можно будет найти дополнительные модули к костюму, ну и, разумеется, массу оружия. Однако, что особенно забавно, некоторые миссии придется выполнять и без костюмчика.

Сражения будут проходить в подземных мегаполисах, на военных базах и в других закутках Кроноса. Детализация уровней и сложность окружения должна впечатлить играющего. Движения трех десятков монстров создаются с использованием motion capture, что в сочетании с высококлассной графикой позволит превратить игру в этакое интерактивное кино.

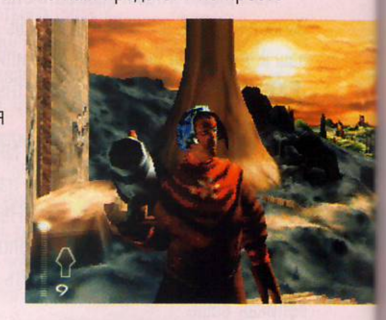
Но изюминка проекта не в этом. Дело в том, что Riot будет отличаться от подобных себе игр нелинейным сюжетом, каждый поворот которого будет зависеть от ваших собственных действий. Вместо привычных последовательных уровней нас ожидает сложная система миссий. Авторы напирают на изощренность литературной основы игры и ее беспрецедентную интерактивность.

Активное приключение

Ну а как еще можно перевести название жанра action-adventure, выдуманного плодовитыми издателями? Сотрудники компании Appeal, делающей сейчас игру **Outcast** (по заказу Infogrames), одновременно напирают и на ее графику, и на созданный ими мир. Между прочим вырисовывается интересное правило: чем бОльшая часть действа проходит на свежем воздухе, тем сильнее создатели игры давят на педаль по имени "адвенчурность". Тут нас ждут как раз открытое пространство и фантастический сюжет. А также встреча с персонажами, которых необходимо не убивать, а напротив —любить, холить и лелеять, рассчитывая на их будущую помощь.



Но кого теперь удивишь трехмерными монстрами, motion capture-движением или сложным и "интерактивным" ландшафтом? А вот монстрами, которые способны чувствовать, порадовать игромана можно. Бельгийские программисты утверждают, что каждый персонаж в Outcast будет в состоянии ощущать боль, гнев или настоящую муку, ориентироваться в мире не на базе подсказок компьютера, всегда знающего, где прячется игрок, а на основании собственного зрения и слуха. Так что нам предстоит не просто бояться абстрактного врага, а убивать персонажа искренне, собрав в кулак весь свой интеллект (Game's Artificial Intelligence with Agents — так называется новая технология AI, созданная специально для Outcast). Это что-то новенькое.



Все остальное после этого кажется лишь забавными деталями: и управляемая камера, и звуковая дорожка, записанная Московским симфоническим оркестром (уникальный случай: трудно представить симфоническую музыку в компьютерной игре, тем более — в action)...

Сирены-трудяги

Город существовал с начала времен, и все в нем было более или менее прилично. Но после веков безмятежности случилась катастрофа, разделившая правителей мира на Сирен — созданий света, и Демонов, олицетворяющих зло. А зло, как это принято, поначалу всегда побеждает. Души Сирен были заключены в мир, находящийся вне времени и



пространства, и на Город на долгие столетия опустилась тьма, а сам он стал прибежищем ужаса и смерти, наводненного кошмарами...

На этом обрывается первая версия сценария игры **Sirens**, создаваемой Josh Gordon и Steve Ross из Silo Production. Оба автора — художники и программисты в одном лице, успели поработать в Sega, Sony, Acclaim и Crystal Dynamics, а теперь решили приступить к созданию собственной игры в пресловутом жанре action-adventure. Все это было бы не слишком интересно, если бы не масштаб замашек этих людей. Достаточно лишь сказать, что в поисках достойного их амбиций издателя они создали демо-версию игры (скриншотами из которой вы можете любоваться)... на



engine'е Quake. Вдвоем, законченную и вполне играбельную версию, со всеми звуками, моделями, графикой, AI и прочим! На сегодня поиски публикатора продолжаются, хотя команда уже получила множество интересных предложений.

Еще вопрос, какой engine будет использоваться в игре: по утверждениям создателей, это во многом зависит от будущего паблишера, однако на правах "интересного варианта" рассматривается Any World Engine от фирмы AneChannel, который поддерживает высокое разрешение, шестнадцатибитный цвет, карты освещения, прозрачное освещение и многое другое, что необходимо для современной игры. Вы поняли: и этот "движок" вскоре пошел в дело, закончившееся очередной демо-версией.

Уже сегодня в запасе у товарищей 400 страниц документации, множество моделей и текстур, звуки и музыка. Но все это считается "черновиком", а игра, скорее всего, появится либо в конце следующего, либо в начале 1999 года.

Зед разбился, детка

Продолжая веселую тему опасных соревнований, нельзя не упомянуть о вкладе фирмы Sega в замечательный жанр аркадных симуляторов. Стараниями AM3, одного из отделений Sega, довольно известные (в Saturn-версии) мотоциклетные гонки **Manx TT** скоро появятся и на PC. В числе стандартных приманок для пользователей можно обнаружить



широкий ассортимент спортивных мотоциклов, несколько предельно близких к реальным трасс, сетевой режим и, конечно, призовой заезд на супермотоцикле. Авторы игры не пожалели времени и сил, чтобы сфотографировать все необходимые объекты и записать реальный рев двухколесных болидов. Надо полагать, по упомянутой причине графика в игре заявлена как "фотографическая". Видевшие PC-версию на Pentium 100 специалисты в один голос утверждают, что она смотрится значительно лучше, чем приставочная.

Структура самих заездов весьма непроста, и вам придется "дослужиться" до лучших мотоциклов. Постепенно одолевая трассы на разных уровнях сложности, вы имеете шанс войти в число тех нескольких гонщиков, которым доверяют мотоциклы Manx TT Superbike,



принципиально отличающиеся от всего, на чем вам до сих пор довелось ездить. Разработчики обещают сделать компьютерных соперников под стать мотоциклам. Кроме стандартного Championship, существует режим Time Trial, гонки "против времени" и Ghost Rider. Последнее приключение сталкивает вас с самым лучшим гонщиком на данной трассе. Станьте первым, и у вас появится возможность посоревноваться... с собой. Что может быть интереснее и поучительнее?

Вероятно, соревнования с друзьями. Не обязательно иметь сеть и восемь компьютеров — можно просто поиграть на одной машине вдвоем. Что касается графики, Sega заявила о "родной" поддержке 3Dfx и Direct 3D. Нужно ли что-нибудь добавлять?

Manx TT должен появиться на прилавках магазинов к октябрю этого года.

Очень недобрый ангел

Порадуйтесь за судьбу играющего поколения, господа! Наблюдая за тенденциями моды в мире компьютерных игр, можно твердо сказать: сюжет нужен всем. И если раньше Quake мог выйти с заставкой и видеороликами в readme-файле, а большинство аркад имело максимум две картинки — intro и финальную сцену, то теперь подобный поступок себя не окупит. Подробный и тщательно детализованный сюжет сейчас просто необходим каждой игре. Почему Atomic Bomberman и Worms не имеют хитро закрученной сюжетной линии? Непорядок!

А вот аркада **Dark Angel**, преемница нашумевшей Abuse от Crack dot Com, идет в ногу со временем. Каждое движение, любой поступок героини-воительницы сопровождается комментариями и толкованиями в свете сюжетной линии. Мало кому известная фирма-сам-себе-издатель Vicarious Visions приглашает всех желающих принять участие в борьбе двух могущественных богов. Условно, Хорошего и Плохого — их настоящие



имена непереводимы. Как всегда, Злой побеждает и вот-вот истребит Положительного. Последний ухитряется поместить кусочек своего сознания в девушку-воина (не слишком гуманный шаг), которая, собственно, и становится главной героиней Dark Angel. Все, что необходимо сделать, — это пройти 27 уровней и победить злосчастного Плохиша.

Хорошая новость номер один. Dark Angel позаимствовала графический engine той самой Abuse. Вторая хорошая новость состоит в том, что Vicarious Visions доработала графику в игре, довела ее до качественного и быстрого SVGA-режима. Игра использует пакет DirectX и, соответственно, работает только под Windows 95. В игру были вставлены ролики между эпизодами, плоская фигура мутанта из Abuse была вытеснена красиво отрендеренной моделью девушки по имени Carina. Это касается и остальных рисованных персонажей из игрушки от Crack.Com. Поддержка DirectX позволяет игре пользоваться преимуществами DirectPlay.

Помимо этих чисто косметических преобразований были внесены и некоторые серьезные поправки. Количество движений, доступных нашей гимнастке, значительно возросло. Все они были смоделированы с помощью специально разработанного анимационного пакета. Появилась возможность убирать оружие — девушка начинает дальше прыгать, быстрее бегать и даже выполнять специфические сальто. Помимо бесконечных орд врагов в игре теперь существуют и NPC-персонажи. Они могут помочь игроку в прохождении уровней (разумеется, только советом), выдать расположение потайного местечка.

Что касается уровней, то их система не вполне обычна. Все они так или иначе построены вокруг одного центрального места, которое служит своеобразным порталом. Закончить игру можно несколькими путями, выбирая уровни по своему разумению. Более того, игрок сможет возвращаться на уже пройденные места с тем, чтобы найти пропущенные секреты.

К счастью, интерфейс игры остался нетронутым. Поэтому игра не утратит уникальной простоты в управлении, создаваемой благодаря эксклюзивной конфигурации "мышь+клавиатура". Девушки — существа довольно гибкие, а значит, стрелять на все 360 градусов для них — не проблема. Кстати говоря, оружие тоже претерпело



некоторые изменения. Теперь кроме четырех весьма оригинальных основных видов оружия героиня сможет пользоваться еще и пятью суперспособностями, приобретаемыми в ходе игры.

Dark Angel готов похвастаться даже специальной клиент-серверной сетевой системой, с помощью которой любой игрок сможет устраивать яростные deathmatch-схватки. Предел, как всегда, — восемь игроков.

Игрушка практически готова и может выйти уже в нынешнем сентябре.

Летать, парить и ползать

Всеми этими ремеслами вы сможете овладеть в совершенстве в новой игре от Maxis. **Nightfall** абсолютно не сочетается с уже привычной линией Maxis-продуктов.

Чем нас порадует Nightfall? Этот аркадный симулятор разрабатывался с мыслью о грандиозных сетевых баталиях. Вот почему авторы уделяют столько внимания удобству онлайнового режима игры. Выбрав себе подходящее средство передвижения (парк состоит из танка, истребителя и ховеркрафта), вы бездумно устремляетесь истреблять массы врагов. В этом нет ничего оригинального — успех имела лишь Terminal Velocity, игра, которая стала первой в рассматриваемом жанре. Вариант TV-клона от Microsoft, названный Hellbender, не имел успеха вообще. Игра лишь полностью копировала TV. Maxis надеется на две вещи. Начнем с того, что вместо одного средства передвижения у вас будет несколько — и разных. Каждая боевая машина имеет собственную физическую модель. Кому-то удобнее летать, кому-то месить гусеницами грязь. В любом случае, Nightfall не смогла бы привлечь внимание публики, если бы не динамический ландшафт и погодные условия.

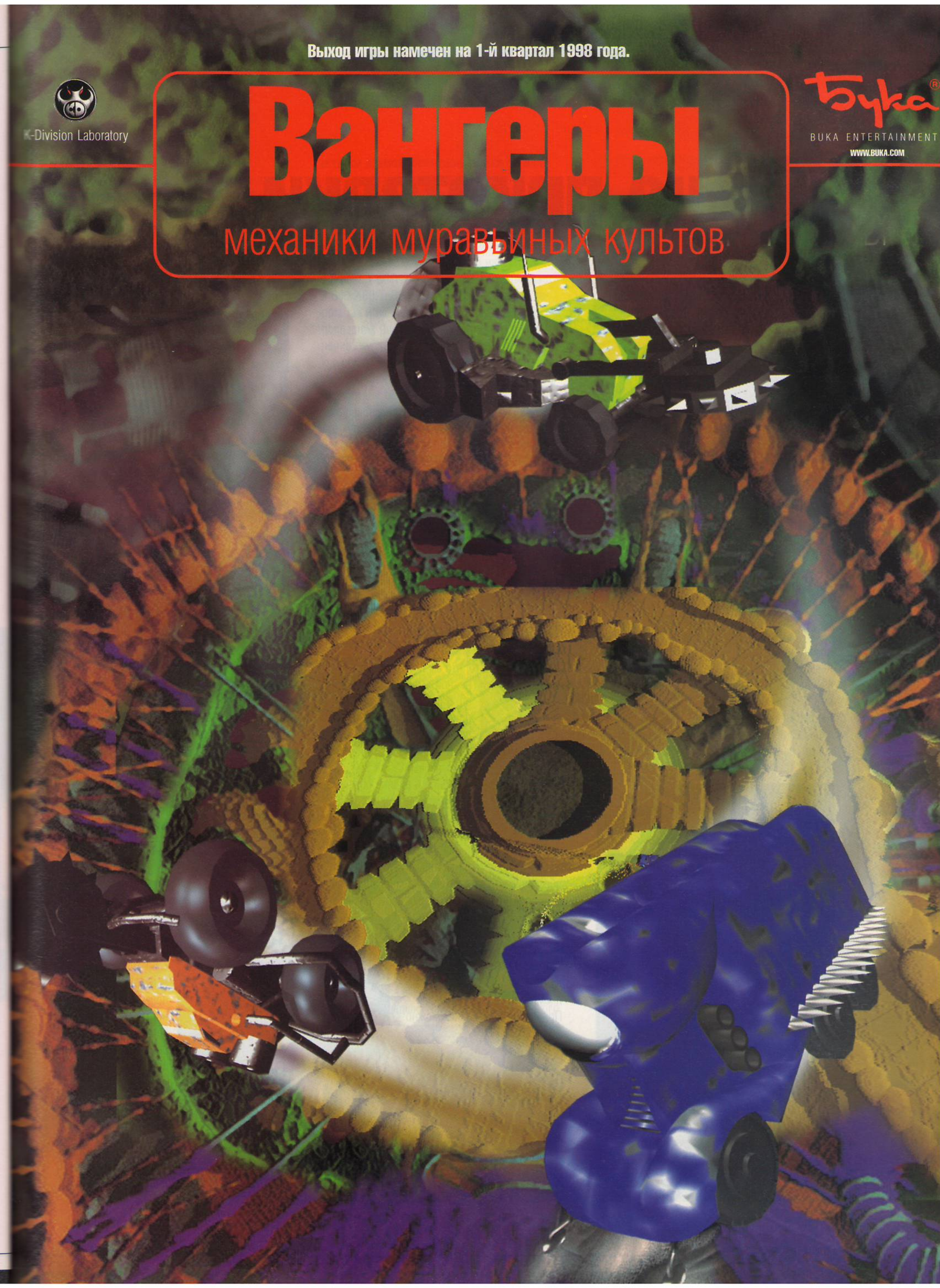
В процессе игры день сменяется ночью — соответственно меняется и тактика боя. Видимость также зависит от погодных условий, ведь истребителю могут помешать низкие облака. С другой стороны, его нельзя визуально обнаружить. Что касается "работы" с поверхностью земли, то здесь новая игра от Maxis сильно напоминает Magic Carpet 2. Вы сможете делать огромные воронки и воздвигать горные гряды, рыть каньоны для того, чтобы незаметно подобраться к врагу.

Игра Nightfall интересна не только хорошим трехмерным "движком", но и качественно исполненным multiplayer-режимом. Разнообразие техники доставит публике массу удовольствия, тем паче, что вы сможете комбинировать (в буквальном смысле этого слова) несколько машин и создавать новую, более мощную технику.



Заявленная Maxis дата выхода игры — конец 1997 года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ Х. МОТОЛОГОМ и АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков)


Выход игры намечен на 1-й квартал 1998 года.
K-Division Laboratory
Вангеры
механики муравьиных культов
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM

Охота на приставки

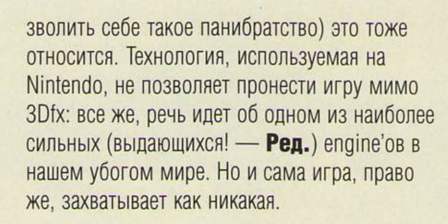
Turok

Х. Мотолог

Забавно, но даже самые стойкие оловянные солдатики дают слабину. Бета-версия портированного на PC с N64 хита ***Turok: Dinosaur Hunter*** *впечатлила несчастных так, что те забыли любимый Quake и рыдают горючими слезами. От счастья, разумеется. Хотя переносом творения Iguana Entertainment на любимую платформу занимались всего лишь два Acclaim'овца.*
Но то, что они сделали, действительно впечатляет.

Собственно, Turok — это наиболее аркадный 3D-шутер из всех когда-либо существовавших. Играя в него, чаще вспоминаешь Mario, чем DOOM. Но мои питерские Q-товарищи, казалось бы — железные ребята, горячие почти эстонские парни, дали слезу такую, что она заставила меня задуматься сильнее, чем подзатыльник босса.

Сезон охоты на 3Dfx в самом разгаре. Этот номер пострадал от него, более чем все иные. Все (!!!) игры нынешнего раздела "Первый взгляд" (кроме, разумеется, одной плоской) поддерживают 3Dfx, а половине без него свет не мил вплоть до забастовки. К "Турку" (думаю, можно позволить себе такое панибратство) это тоже относится. Технология, используемая на Nintendo, не позволяет пронести игру мимо 3Dfx: все же, речь идет об одном из наиболее сильных (выдающихся! — **Ред.**) engine'ов в нашем убогом мире. Но и сама игра, право же, захватывает как никакая.



Ты живешь только несколько раз

Turok — это не то, что вы подумали, это коренной американский индеец. В результате всяких неприятных явлений он попадает в фантастический мир, населенный, в частности, динозаврами. Хотя там попадаются и вполне обычные неприличные люди, с шотганами и автоматами. С вполне европейскими лицами и в форме какой-нибудь регулярной армии.

Сюжет надо хвалить только за то, что он обеспечивает фантастическое многообразие монстров, каждый из которых достоин многих похвал, и такой выбор оружия, что кроме сетевой игры уже ничего и не хочется. Выбор этот начинается луком со стрелами и заканчивается... управляемым ядерным взрывом. Причем в промежутках можно

> Если меня заставляют смотреть телевизор, то уж дайте и покурить.
> **Дж.Бонд в "Ты живешь только дважды"**

найти много всего интересного. Это и коллекция современных нам предметов вроде пистолета, шотгана (одноствольный, гад), автомата Калашникова, шестиствольного пулемета, и некоторые другие штучки, которые вам также будут симпатичны. Что до футуристических агрегатов, то они прекрасны прежде всего производимыми спецэффектами. Это достойный выбор. Наш выбор.

Интересно, что, собирая бонусы, можно



заметно улучшить оружие. Например, научить лук стрелять ракетами с разделяющимися боеголовками. В семье без реализма: вам не придется думать о том, сколько патронов в обойме пистолета, — время перезарядки не играет никакой роли.

Игра выдержана в очень хорошем стиле: преобладают открытые пространства (хотя есть и лабиринты), пробегают невинные животные, струится прозрачная вода... На фоне этих красот мы сталкиваемся со старыми добрыми элементами классической аркады: "секретные" и "полусекретные" уголки, количество которых превышает любые нормы, чекпойнты, редкие точки, в которых можно сохранить игру, бонусы, которые необходимо собирать, дабы получить дополнительную жизнь. Причем лично меня дополнительные жизни и связанные с ними возвраты к чекпойнтам оскорбляют больше всего.

Ну и, разумеется, никакого мультиплейера! Портирование с приставок, по версии Acclaim, ничего такого не подразумевает. Обидно. Оскорбительно.





Туретчина как она есть

Спору нет, игра хороша, игра совершенна. Модели безукоризненны. Если бы я не был уверен, что сделать motion capture динозавров в современных условиях не представляется возможным, то обязательно отметил, что все движения получены именно таким путем. Но, к сожалению, я еще не сошел с ума. С этим все хорошо.



Однако старания авторов сим не ограничились. Каждое оружие обеспечивает уникальные брызги на воде. Причем для, например, стрелы важно, под каким углом она вошла в воду.

Но и это еще не все. Прозрачную воду уже видели все. Кровь на стенах тоже. Однако в "Турке" кровь на стенах имеет свойство расплываться и стекать вниз. Брызги крови висят в воздухе (наверное, сказывается очень плотная атмосфера и меньшая, чем на земле, гравитация), и зрелище это не из числа скучных. Но просто гениальный эффект — это кровь, постепенно растворяющаяся в воде.

И все это любой желающий может опошлить, включив опцию "зеленая кровь" или, что еще более постыдно, "нет крови". Это приставки, привыкайте.

На эффектах в "Турке" никто не экономил.



Падшие монстры постепенно растворяются в воздухе. Свежетелепортирующиеся — появляются прозрачными, и в таком виде начинают свое движение, постепенно обретая плоть.

Только дай людям в руки прозрачность и дым, и они сразу начинают сходить с ума, не имея понятия о мере. Банальный телепортер становится произведением искусства.

Спокойно, Маша, я — Дубровский!

Не стоит рыпаться. Наши победят! На поверку 3Dfx ОКАЗАЛСЯ ЛУЧШЕ ХВАЛЕНЫХ N64 MIPS'ов. У создателей игр "только для PC" есть все возможности расквитаться со злобными приставочниками. И дело тут не только в том, что 640x480 заметно больше, чем 530x400. Хотя и не без этого.

Во-первых, разрешение. Сам по себе 3Dfx несколько мешает понять, в каком разрешении мы сейчас находимся, это известный эффект. Собственно, "Турок" поддерживает и 640x480, и 800x600, но мне грешным делом так и не удалось понять, работает ли последний режим вообще или же его включение не приносит никаких изменений. Фокус прост: несмотря на многочисленные уверения портировщиков в том, что они переработали N64-текстуры в расчете на большие разрешения, создается впечатление, что все художественные элементы были скопированы с оригинала, без каких бы то ни было изменений. Когда близко подходишь к стене, текстура на ней расплывается в несколько огромных пятен. MIP-mapping'ом и не пахнет, этого стоило ожидать, но все же возможностью улучшить текстуры стоило воспользоваться. Благодаря способностям акселератора все размазывать до незаметности и постоянному движению, этот эффект не раздражает, но это первый признак потенциальной слабости игры.

Вторая проблема просто анекдотична. Видимость в игре — шагов на 8-10, дальше наступает молочный туман, сквозь который не просматриваются даже вспышки взрывов. Отчасти это находка создателей в пользу играбельности, но только отчасти. Второе объяснение примитивно. На Nintendo 64 очень мало памяти, поэтому там маленький z buffer. Именно поэтому, все N64-игры, включая и DOOM 64, отличаются патологически неглубокой перспективой.

Так вот, поскольку бОльшая часть игры переносилась путем создания API-эмуляции (команда этим очень гордится и утверждает, что это позволит Acclaim быстро перенести на PC еще много игр), то этот эффект "близорукости" сохранился во всей красе. Туман раздражает страшно, порой приходится ориентироваться по карте (в игре пристойный автомэп), хотя у авторов и была возможность сильно расширить "горизонты". Вот только игра появилась бы на полгода позже.

Но придется еще раз подчеркнуть, что не в одной из вышедших на сегодня игр нет такого





количества спецэффектов и, следовательно, впечатляющей графики. Ни в одной. Причем не аляповатой, а стильной. Правда, и сам "Турок" пока не поступил в продажу.

what u see/ we all bleed red

Получите и распишитесь. Нас посетила далеко не самая последняя игра. При этом напомню, что "Турок" — одна из лучших, если не самая лучшая игра для N64. Конечно, я знал сумасшедших, утверждавших, что DOOM 64 надо портировать обратно на PC, чтобы показать товарищам, как надо работать. Сразу предупреждаю, если Midway, сотворивший D64, это сделает, то играющей общественности будет над чем посмеяться. GI DOOM, о котором модно говорить в последнее время, не может быть хуже, чем тот кошмар, о котором идет речь, по определению.

Но я отвлекся. "Турок" — это стиль, логическая законченность и, пожалуй, безукоризненная играбельность. Классическим примером целостности являются ролики на engine. Тут они радуют глаз, тем паче, что анимированых вставок в игре много.

И последнее. Создатели игры настаивают, что их творение не конкурент Quake. Что в игре на первом месте стоят прогулки и изучение пейзажей. Что в ней другие идеи. В чем вам и предстоит убедиться.



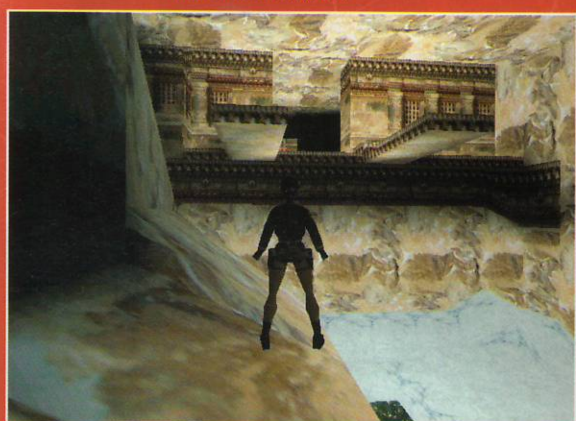
Назад к могилам

Tomb Raider 2

Николай Радовский

Редкий обожатель action-жанра не знает, что такое Tomb Raider и с чем его едят: большинство уже переело, многие никак не наиграются, иные слышали громкий пасхальный звон, но все никак не укупят — либо блюдут верность другим представительницам слабого пола, либо волнуются за свою непорочность. И правильно делают: Лариса Ивановна Крофт (как это мы нежно формулируем), главная героиня указанного акробатического шутера от Core Design/Eidos, кого хочешь с ума сведет... Остальным же поясним: Tomb Raider — хит конца прошлого года, игра, получившая огромное количество призов, на редкость гибкий и свежий идейно продукт. В новинку был и женский персонаж, и его уникальная динамика, и чУдная бэкграундовая архитектура, да и графика игрушки, несмотря на массу недоработок, вызывала лишь симпатии... Словом, игра оказалась на редкость благополучной. В том числе и коммерчески.

Издатель игры, корпорация Eidos, умеет считать деньги и четко знает, что вновь полученные обильные дензнаки должны работать. Поэтому сразу же, едва игра появилась на прилавках и стала приносить первые прибыли, было объявлено о... нет, не о продолжении TR, а о спешном начале работ над add-on'ом. Но его выход был быстренько отменен — видимо, в тот момент прибыли уже зашкалили, и возиться с банальным дополнением бухгалтеры компании посчитали просто несолидным.



Итак, вдохните глубже: на выходе вторая серия (впрочем, мы вам об этом уже все уши прожужжали), официальная дата релиза Tomb Raider 2 (еще один бездонный вдох) — 17 ноября. Ждать долго, но не надо грустить: до редакции добралась тестовая версия будущего шедевра, содержащая один полный и два незаконченных уровня. Трудиться еще есть над чем, но финал уже отчетливо виден, и выводы о грядущей игре напрашиваются сами собой.

Но сначала о самом поверхностном: Tomb Raider 2, в отличие от своего DOS-предшественника, будет идти только под Windows 95 и требовать DirectX 5.0...

Новое как незабытое старое

Лариса сменила прическу: отрастила волосы и заплела их в одну веселенькую косичку. А может, и не отращивала она ничего, а просто потратилась на накладку — некоторое "волосяное фарисейство" художников становится очевидным при первом же приближении камеры к героине. Ну и что? Зато коса очень реалистично болтается во время исполнения акробатических упражнений.

Управление в игре осталось неизменным, но героиню обучили нескольким новым движениям. Скажем, теперь можно лазить по некоторым вертикальным поверхностям, причем при выборе годных для восхождений стен Лара проявляет редкую щепетильность, и мне не дано понять причины, заставившие ее остановить свой выбор на одной из многих одинаковых вертикалей.

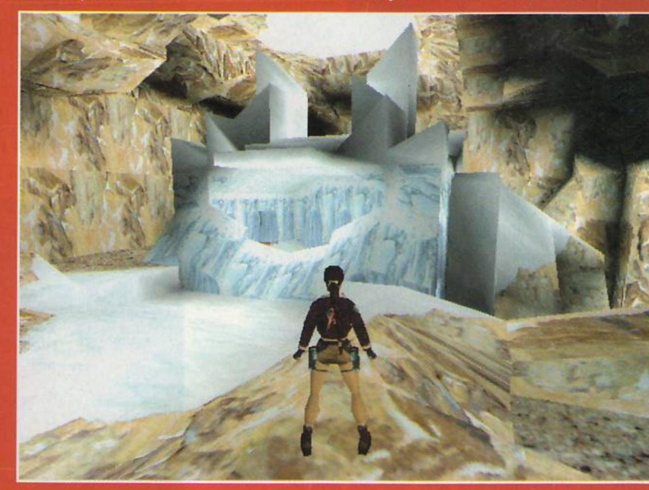
В начале любого уровня можно найти новый интересный объект — коробку с факелами. Смекаете? Факел необходим для освещения темных комнат. Легко заметить, что это первый предмет из обширного арсенала Лары, который не является ни оружием, ни ключом. А поскольку беспросветных закутков на исследуемых территориях более чем достаточно, полезность местных лампочек Ильича не обсуждается.

Кроме того, разработчики решили, что негоже сей гарной дивчине бежать к новым трудовым свершениям в неизменной спецодежде. Поэтому на первом уровне ей оставили донашивать традиционный костюм, на втором — выдали куртку (штаны, видимо, сочли слишком банальными, поэтому оставили красавицу мерзнуть в шортах), а на третьем — разорились на новый купальник.

Из графических нововведений на уровнях можно отметить разве что частое применение текстур с эффектом прозрачности и возможность расстреливать некоторые окна (опять же принцип, по которому создатели выделяли окна, доступные для разрушения, остался науке неизвестным). Словом, исподволь у меня сложилось впечатление, что большинство усилий авторов было направлено на украшение не уровней, но красотки Лары, которая, по-моему, и так была недурна.

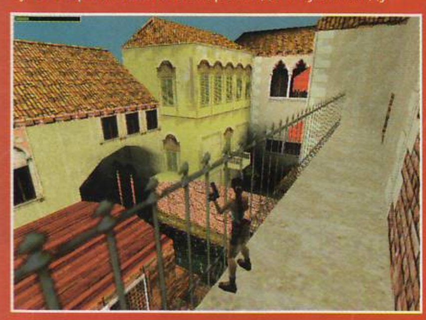
Три новых уровня

Первый из них — Венеция — вероятно, предстает нам в окончательном виде. Сам я в Венеции еще не успел побывать, но похоже,



что Ларисе предстоит орудовать в одном из спальных районов славного города на водах. Проиллюстрирую это утверждение. Первыми на уровне героиню встречают... крысы. Если вы, дочитав до этих строк, в ужасе уронили журнал, вспомнив о чудовищных размерах этих гадов в Tomb Raider 1, то рекомендую его (журнал) поднять и продолжить чтение: во второй серии твари приняли привычные нам размеры. Бедная Лара не входит в число счастливых обладательниц патентованных химических средств "Против грызунов", поэтому убивать животин придется из банальных пистолетов.

Потом девушке попадутся на глаза хорошо знакомые всем нам "пацаны" в штанах (спортивных), да еще и с битами (бейсбольными) наперевес. Скажите, какую приличную девушку это зрелище не оскорбит до глубины ду-



ши? Вот и Ларису оскорбляет, поэтому после нескольких попаданий из табельного оружия "братаны" раскисают.

Ну а еще в городе Венеции постоянно попадаются парни, владеющие популярной профессией киллер. Встретить их можно только в традиционных местах обитания — разумеется, в подъездах. Явная профнепригодность этих специалистов с лихвой компенсируется то ли их чудовищным везением, то ли применением ими же еще более чудовищных типов оружия, поскольку успех попадания в Лару Ивановну слабо зависит от направления пальбы.

Вообще говоря, мужчины в Tomb Raider 2 по сравнению с джигитами из первой версии как-то измельчали и тянут максимум на кунаков. Венеция поражает повсеместной, мягко говоря, обшарпанностью, правда, кое-где у них порой еще встречаются остатки былой роскоши. Например, висящие в комнатах люстры, которые без колебаний (в прямом смысле) несут не только эстетическую, но и героическую (Лара все ж девушка тяжелая) нагрузку. Вердикт: Венеция не является творческой вершиной художников из Core Design, поскольку в оригинальном Tomb Raider'е без труда можно найти куда более пригожие уровни.

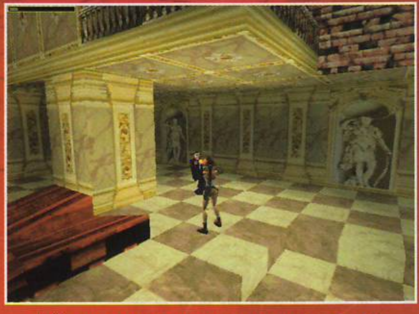
Далее Лариска бросает мирские дела и уезжает в Тибет (именно так называется следующий уровень). На старте приключения она оказывается перед впечатляющим буддистским храмом. Увы, форма культового сооружения расходится с содержанием: внутри нет не только монахов, но и соответствующей статусу заведения обстановки. Иными словами, храм, если не считать переключателя и пары лестниц, попросту пуст. Что ж, совершаем прогулку по окрестностям. Безрезультатную — поскольку уровень обширен, но не завершен (не забыли, тестовая версия!), и тактика его освоения неясна. Что еще? Можно полазить по висящей над пропастью веревочной лестнице, но и это ларисино умение явно до конца не проработано и выглядит неубедительно. Изредка встречаются белые и горячие, но тем не менее не поддающиеся идентификации и агрессивно настроенные представители местной фауны... Вы поняли: уровень довольно красив, но в силу его "недостроенности" ставить окончательный диагноз пока рано.

Наконец, на последнем уровне, по всей вероятности, для полноты ощущений, Лару забросили... на затонувший "Титаник". Автор этих строк догадывается, что известных всем исторических мест на земле не так уж много, но выбор в качестве "сценической площадки" этого злосчастного кораблика есть нахальное глумление над здравым смыслом. Мало того, что разработчики умудрились погрузить героиню (да еще в одном купальнике) на глубину в 3800 метров, на этой же замечательной глубине, оказывается, еще и акулы водятся. Впрочем, не будем изощряться: все это не плод идиотизма, а шутка сценаристов... Над модой. Или шутка моды над сценаристами?..

Кое-что о технике

Графика, как всякое оружие, совершенствуется... В TR2 наличествуют два ее варианта:





а) Старая математика, основанная на программных расчетах (наследство от первой, DOS-версии), позволяет играть при 256 цветах и разрешениях 640X480 или 320X200.

б) Direct3D-вариант с видеорежимами 8, 16 и даже 24 бит на пиксель при разрешениях от 320X200 до 1024X768. Тут нас ждут новые возможности и... новые ошибки.

Поскольку работа с Direct3D без наличия совместимой с ним карточки ничем хорошим не грозит — задумайтесь (настоятельно советую!) о приобретении приличного 3D-акселератора. Иначе — никак. Ни-как.

Промежуточный результат

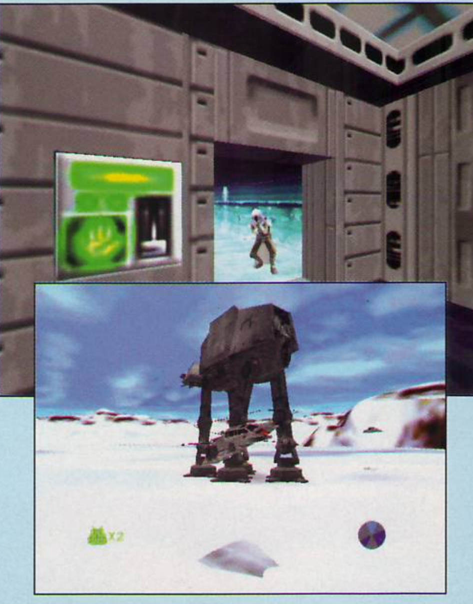
Вторая серия существенно не отличается от первой и, это очевидно, рассчитана в основном на сугубых поклонников игры. А их, как вы догадываетесь, — мильон. Значит... Значит, толк будет. Говорю это ответственно.

Повстанец — это призвание

Shadows of the Empire

Александр Вершинин

*LucasArts считается единственным и достойнейшим продолжателем повстанческого ремесла. Основываясь на мире Star Wars, компания клепает одно удачное название за другим. Симуляторы — есть! 3D shooter'ы — есть! Готовится к выпуску даже real-time-стратегия. А вот чисто аркадные части на PC почему-то были провальными. Серия Rebel Assault, несмотря на мощную рекламную волну, воспринималась вяло — как и любая чахлая аркада. Удивительное дело, LucasArts смогла взять реванш в этом жанре не на персоналках, но на Nintendo 64. Недавний хит **Shadows of the Empire** в графическом плане стал явлением даже для привычных к отменной графике обладателей консолей.*

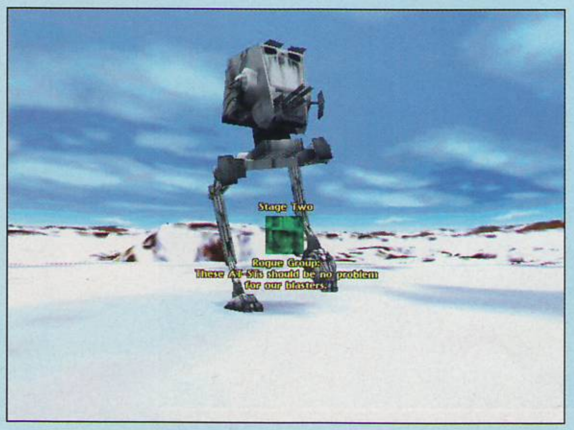


А теперь, уступив воющей от негодования и зависти "писюковой" публике, LucasArts Entertainment готовит к выходу PC-версию Shadows of the Empire. Предъявите ваши 3D-акселераторы, господа! Наличие этой модной карты станет для вас пропуском в стройные ряды повстанцев.

Сорвите уборы

Снимите шляпы перед программистами и художниками фирмы, любезные пользователи. Графика в игре без оговорок является одной из лучших за все время существования PC-аркад. Поспорить с ней могут немногие — разве что полюбившийся редакции Extreme Assault и недавно появившийся Barrage. Почему вспомнились именно эти игры? Элементарно, читатель: первая треть SotE посвящена исключительно полетам на том самом снежном скутере, единственное призвание которого мешаться под ногами у нежно уродливых имперских AT-AT walker'ов.



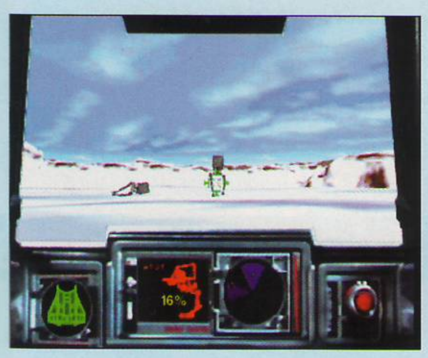


Итак, мы, повстанцы, летим, а они идут. Широкий термин "они" включает в себя непонятных медузообразных дроидов, двуногих железных страусов (AT walker) и, конечно, громадных мастодонтов (AT-AT walker). Каждый враг тщательно, до последнего винтика, прорисован. Текстуры — "на ура!". Моделирование характерной поступи имперских железяк, наверное, доставило немало трудностей спецам LucasArts.

Зато результат невозможно отличить от "настоящих" прообразов из Star Wars. Панорама эпической битвы соответствует сценарию: заснеженные холмы планеты Как-Там-Ее-Зовут весьма живописно отрендерены, легкие и стильные облачка на небе плывут, повстанческая база с гладкими, немного расплывчатыми текстурами напряженно ждет нападения вражеских "ходоков". Все вокруг удивительно трехмерно — не Quake, но все же. Всполохи пламени заставляют вспомнить об убегающем на кухне молоке, а сквозь противный масляный дым все-таки можно что-то увидеть. 3Dfx, черт побери! Имперцы продолжают вам мешать даже когда AT или AT-AT медленно и с лязгом падает на наст. Куча металлолома торчит из снега заблудившимся сфинксом и мешает летать.



Именно так, в него все еще можно врезаться и погибнуть. Как будто иных неприятностей не хватает! Бортовые лазерные турели имперцев активно работают — по красоте это зрелище сравнимо разве что с масштабным космическим сражением в Privateer 2. Динамическая камера позволяет выбрать наиболее удобную позицию как для прохождения этапа, так и для получения эстетического удовольствия от наблюдаемой картины. Некоторые решения компьютер все-таки оставляет за собой. Как только вы пытаетесь загарпунить AT-AT, обмотав трос вокруг его ходуль, камера резво переключается в зрелищный "боковой" вид, наиболее пафосно отражающий происходящее. И разве можно обижаться на авторов игры за две урезанных "свободы" (из шести обещанных степеней)? При нажатии клавиш "вверх" и "вниз" ваше транспортное средство не задирает или опу-



скает нос, просто плавно поднимается или опускается. Таким образом, петля Нестерова невозможна.

О двух третях

Исключительное внимание, уделенное самому первому этапу Shadows of the Empire, вполне объяснимо. Он самый зрелищный. А тем временем демо-версия игры содержит еще два поля деятельности. Успешно закончив полеты в атмосфере, вы переходите к спортивным пробежкам по зданию повстанческой базы, а также полетам на космическом корабле. Достоинство нового продукта LucasArts состоит именно в удивительной грамотности, с которой разработчики взялись за проект.

Для аркад подобного рода стало общим местом, что лишь один этап/engine бывает интересным — как с точки зрения "играбельности", так и по графике. Но второе задание вовсе не разочаровывает. Внезапно вы меняете "почти симулятор" на "почти 3D shooter от третьего лица". Ларе Крофт не стыдно за своего духовного собрата-повстанца. Dash Rendar, именно так зовут нашего борца за справедливость, вполне трехмерен и даже обаятелен. Конечно, он не может сравниться с Лариской из второй части "Тамбовского Рейдера" (TM), но отсюда и упомянутое выше "почти". Между тем наш друг очень ловко бегает, стреляет, прыгает, пригибается и убивает столь ненавистных имперских солдат. Он даже может менять оружие! В числе прочих достоинств повстанца со странным именем числится умение открывать двери, нажимать кнопки, strafe'ится, стреляя на ходу, а также неосторожно выпускать из клеток голодных зверюг, которые тут же на него и набрасываются.

К сожалению, на этот раз отрицательные эмоции вызывает уж очень скудный интерьер базы — бледные стены и потолки, редкие ящики и спартанское убранство комнат. А может, так и надо? Видимо, вся фантазия ди-



зайнеров "брошена" на следующие эпизоды, которые мы увидим в полной игре. Ожидайте гонок по тропическому лесу на реактивных мотоциклах, полетов на X-Wing'е, приключений в замке Темного Джедая. Всего в игре 12-15 этапов. А значит, есть где разгуляться.

Благодарность

Отдельное спасибо авторам игры за сносную раскладку клавиатуры и возможность редактирования клавиш. Несмотря на то что SotE — это чистый "порт" с Nintendo 64, вам не надо выпиливать из любимой клавиатуры миниатюрный gamepad. И это радует.

Особенности взгляда сверху

Take No Prisoners

Х. Мотолог

Ей-богу, что-то происходит, что-то явно совершается. Ибо — вот парадокс! — у нашего многострадального играющего народа лежит душа не только к Quake'у. Пока мы тут изо всех сил ждем четвертого прижизненного памятника Джону Кармаку, девелоперский люд, оказывается, корпит над откровенно проприставочными страданиями с видом "сверху". И между прочим душевные вытанцовываются вещи.

Не беда, что пьяные матросы
Изодрали в клочья мой мундир.
У меня к матросам нет вопросов,
С ними разберется командир.
"Комитет охраны тепла"

И кто, спрашивается, повинен? Стыдно сказать, благопристойная Raven Software, известная разного рода еретиками унд хексенами.

Наверное, это мода... Раз уж, несмотря на нашу монументальную брезгливость, отмечается вниманием (сиречь "первым взглядом") третья за полгода игра с видом "птичий полет ©". А на подходе четвертая, от той же Raven. Утешение одно: количество, как завещали давно небритые классики, неизбывно переходит в качество.

Take No Prisoners, а именно так называется игрушка, чья демо-версия попала в наши руки, будет достойна самых высоких похвал. Когда увидит свет в своей окончательной редакции. Но и сегодня, когда до релиза месяц с лишним, игра выглядит вполне пристойно.

Летят самолеты — привет мальчишу!

А он, шалун и пострел, бегает внизу и стреляет. Во имя чего он так напрягается — не суть важно. Товарищ пыжится, собирая оружие и инвентарь, и вполне удовлетворяет капризам тех, кто устал убивать "от первого лица".

Несмотря на приснопамятный вид, сразу же заставляющий икать, вспоминая о Loaded, TNP — игра очень и очень трехмерная. Тут нам и возможность вскарабкиваться на сторожевые вышки (видели бы вы, как Он это делает, небрежно помогая себе свободной рукой), и весьма комичные в таком ракурсе прыжки, и примечательная разница между спуском с горы и подъемом на этот нюанс ландшафта, и многое другое. Mlook'ом, разумеется, пришлось пожертвовать, после чего обнаружились забавные вещи, пожалуй, близкие к действительности: персонажу и его противникам гораздо проще опустить винтовочку пониже, чем задрать ее вверх. В результате, заняв достойную нашего тщеславия стратегическую высоту, мы можем какое-то время отстреливать врагов, как цыплят.

В середине 1997-го самым явным признаком трехмерности игры является поддержка 3Dfx. Это как умение вести себя за столом — без коего соискатель всеобщей любви даже не принимается в расчет. Что ж, при наличии упомянутой уважаемой железки TNP обретает 16-битный цвет и другие свойственные этому 3D-прибору эффекты. Конечно, противник спрайтовый, да и кровушка у него в пикселях, но не все коту, понимаешь, масленица. Кыш!..

Важнейшее из искусств

Компенсацией за спрайты служит едва ли не кинематографическая камера. Если в ReLoaded (изыди, сатана!) мы от нее только



страдали, а в Machine Hunter могли фиксировать или же научить вертеться вместе с пареньком, то в Take No Prisoners нам дозволено делать с ней все, что душе угодно.

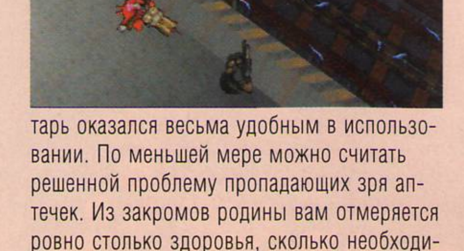
А душе угодно крутить камерой как бог на душу положит (извините за игру слов). Поднять вверх или опустить вниз. Разместить игрока в центре экрана или задвинуть





на неостывший труп. Подождите немного. В крайнем случае расстреляйте поганую мину. Вот чему нас учат старшие товарищи из Raven. Хорошему учат.

Наследства от Heretic оказалось даже поболе, чем стоило того ожидать. Теперь у нас есть инвентарь, в который можно поместить мины, аптечки, противогаз... Причем инвентарь оказался весьма удобным в использовании. По меньшей мере можно считать решенной проблему пропадающих зря аптечек. Из закромов родины вам отмеряется ровно столько здоровья, сколько необходимо для полного счастья.



болезного куда-нибудь долу. Наконец, научить его крутиться вокруг своей оси или предпочесть тот самый вид, в котором так удобно стрелять, но от которого быстро начинает болеть голова. Полная свобода за вычетом лишь возможностей посмотреть на персонажа сбоку или вернуться к любимому "виду из глаз".

Третье лицо

Потеряв дорогое нам "первое л.", игра сохранила все остальные атрибуты, которыми мы так дорожили в Heretic, а вы — в Duke Nukem. Тем, кто сразу не сообразил, напоминаю: стрейф. В таком ракурсе, пожалуй, бесполезный, но имеющий большую идеологическую ценность. Практически ненужная возможность прыгать (на память сразу приходит "jump/swim up"). Гораздо более полезная (поскольку мир все же трехмерен, и в нем обнаруживаются укрытия в половину вашего роста высотой) возможность присесть и спрятать голову от пуль. Освященная самим р. папой возможность бить стекла...

Вагон и маленькая тележка оружия. Маленькая тележка содержит крайне неудобные средства уничтожения, а в вагоне найдется шотган. Святое... Как бы мы жили без шотганов? Даже и не представляю. Но нашелся, с чем я вас и поздравляю. Патроны, разумеется, извлекаются из врагов, путем их умерщвления. Как положено.

Что характерно, товарищи, которым мы должны причинить огорчения, отдавая концы, оставляют нам не только рюкзак с боеприпасами, но и гранату без чеки. Друзья! Не надо нагло мародерствовать, бросаясь



Дальнейшие рассуждения

Несмотря на обилие изысков, TNP — душевная и, можно сказать, простецкая игра. Закаленные бойцы из Raven сделали все очень аккуратно, показав окружающим, как надо работать. Полезная информация (обилие) настолько чистоплотно расположена на экране, что не мешает наблюдать основной процесс. Уровни отличаются (и, видимо, будут отличаться в полной версии) талантливым (хотя и по-Raven'овски размашистым и располагающим к длительным прогулкам) дизайном. Посредством не самого большого на свете количества текстур создано прекрасное художественное оформление, подчеркиваемое милыми просадистскими эффектами: кровь брызжет на стены, от врагов остаются обильные лужи крови, за нашим доблестным героем тянутся самые что ни на есть натуральные кровавые следы... Насилия в игре действительно много, но чего вы ждали от нешутейного шутера (опять игра слов)?

Забавно, но то ли создатели к выходу демо-версии не успели позаботиться о звуке, то ли решили пошутить над фэнами, то ли ударились в этакое сквозное постмодернистское цитирование, но наблюдается интереснейшее явление. Известно, что звуки выстрелов прекрасно "оттеняются" воплями персонажа и его заклятых друзей. Так вот, эти крики покажутся вам знакомыми... Очень. Многие из них попросту одолжены в Duke Nukem и Redneck Rampage. До ваших ушей будут доноситься прямо-таки любимые песни стреляющей общественности, и не узнать их невозможно...

Сворачивание мыслей в бодрый пионерский горн

Все же меня в данной игре более всего восхищает высочайший уровень исполнения. Сосредоточенная борьба с мелочами в поисках гармонии и совершенства. В результате игра оказывается целостным продуктом. Именно этим она и напоминает нежно любимый Quake. Raven в создавшейся ситуации (см. зачин этого крика души) могла позволить себе слепить вполне кассовую поделку, прикрутить к ней идеи, используемые в TNP, и выпустить это на рынок.

Но работа с Quake на благо Hexen 2 сказалась на тружениках как нельзя положительно. Они создали не только уникальную и симпатичную игру, но и сделали это без пренебрежения к нам, играющим. Такое заявление можно сделать уже сейчас, не дожидаясь релиза. Не знаю, как вы, а я люблю такие знаки внимания.



Взять и скомпилировать из идей, лежащих, вообще говоря, на поверхности, игру, достойную конца 1997 года, — это надо уметь. И Raven успешно справилась с подобной задачей.

Впрочем, помимо этих мелочей удалось еще кое-что: игра получилась очень и очень интересной. Говорю это без фиглярства и пафоса, которые мною иной раз руководят. Наконец-то появилась вещь, которая может переломить позорные традиции, заложенные убогими изделиями Gremlin, не дававшими нам изучать особенности вида "сверху". Это творение — не убого. Изучайте всласть.



Пролетая над гнездом зла

Ведущий программист Take No Prisoners поклоняется технологии, но ставит на gameplay

*Полагаем, вы, как и мы, прониклись пиететом к только что распробованной Х.Мотологом игрушке **Take No Prisoners**. Проект в самом деле очень любопытный, и релиз обещает нам долгие часы приятного шотганоприкладства. Кого благодарить? Нет, с благодарностями пока рано, но вот послушать **Пола МАКАРТУРА (Paul MACARTHUR)**, ведущего программиста и идеолога Take No Prisoners, с которым мы переговорили сразу же после получения демо-версии игрушки, стоит уже сейчас. Воспитанный в суровой Спарте, все еще по горло заваленный работой, главный кодер проекта нашел таки время для разговора, благосклонно выслушал залп "беспардонных" .EXE-вопросов (Х.Мотолог) и очень быстро отреагировал на него очередью весьма лапидарных ответов...*

Game.EXE: Поздравляем с удачной игрой, Пол! Удачной и... несколько необычной. Скажите, почему компания Raven и лично вы, всю свою жизнь посвятившие 3D-шутерам "от первого лица", взялись за игру с видом "сверху"?

Пол Макартур: Мы просто хотели попробовать себя в чем-то отличном от нашей предыдущей деятельности... Кроме того, хотелось выяснить, что случится, если к довольно пожилым игровым идеям "прицепить" современные технологии. Попытка вполне себя оправдала: эта работа дала нам совершенно другой опыт, кардинально непохожий на то, что приносят проекты с действием "от первого лица".

.EXE: Представьте, пожалуйста, команду. Чем ваши коллеги занимались до TNP?

П.М.: Прежде бойцы оттачивали свое мастерство на таких играх, как Hexen, Heretic, Necrodome и Cyclones.

.EXE: Как долго продолжалась работа над игрой?

П.М.: Примерно около года...

.EXE: Какие инструменты при этом использовались?

П.М.: Visual C++, 3D Studio Max, Visual Source Safe. Ну и наш собственный инструментарий, разумеется.

.EXE: Не сочтите за лесть, но TNP отличается технологическим совершенством. А что для вас важнее: идея или качество исполнения?

П.М.: Конечно, геймплей. Лично меня технологическая сторона всегда очень "возбуждает", но без приличной играбельности продукта никогда не получить.

.EXE: Ваша компания посвятила себя исключительно шутерам, причем в основном — "первоперсонным". Сами-то вы во что играете?

П.М.: Я упиваюсь Quake'ом и add-on'ами к нему, мне нравятся Carmageddon, MotoRacer, многие 3D-игры... 3D-миры чрезвычайно притягательны, и я уверен, что интерес к таким играм продлится очень долго.

.EXE: Демо-версия вашей игры содержит только MIDI-музыку, но и она весьма сочна. Насколько важна для вас музыка в играх, и что ожидает геймеров-меломанов в полной версии Take No Prisoners?

П.М.: Мы все считаем, что игровая музыка — вещь принципиальная. В финальной версии игры будут доступны как CD-треки, так и MIDI. Всю музыку нам пишет Kevin Schilder, "кадровый" музыкант Raven. Кстати, он же обеспечивает музыкальное сопровождение и всем остальным нашим играм.

.EXE: Возникает впечатление, что две готовящиеся к выходу игры — Take No Prisoners и MageSlayer (см. .EXE #7) — используют один и тот же engine. Насколько "движки" этих двух творений различаются?

П.М.: Это один и тот же "движок"... Впрочем, это одновременно и так, и не так. Engine был создан Raven еще до того, как идея игры оформилась. Потом "это" само собой разделилось на проекты Take No Prisoners и MageSlayer, поскольку одна игра не могла вместить в себя все наличные идеи. И так как у их создателей несколько разные точки зрения, в результате доработок engine'ы стали существенно различаться. Хотя, разумеется, ядро одно.

.EXE: Насколько тесно общаются между собой ваши команды?

П.М.: Мы прекрасно работаем вместе. Прежде всего это относится к разработчикам TNP и MageSlayer. Хочу подчеркнуть, что нет никакого соревнования, есть только сотрудничество. Я никогда не смог бы работать без этого.

.EXE: Вы поддерживаете сверхмодный сегодня 3Dfx. А как обстоят дела с альтернативными чипсетами?

П.М.: Уже сейчас игра поддерживает все устройства, совместимые с Direct3D. 3Dfx — одна из тех карт, чья производительность вполне достаточна для больших миров TNP. Существуют и другие, но лично мне 3Dfx наиболее симпатичен (разработчики, словно сговорившись, объясняются в любви к 3Dfx. Убедитесь в этом, взглянув на интервью с автором Max Payne в блоке экшен-новостей. — **Ред.**).

.EXE: Будет ли такая же дружба с широко разрекламированным MMX?

П.М.: Мы не работаем с MMX напрямую, но многие из его возможностей задействованы в DirectX, который мы используем.

.EXE: А в следующих играх?

П.М.: Думаю, там эта технология найдет применение.

.EXE: Что вы скажете об околоквейковской тусовке? Raven и в частности ваша команда довольно плотно участвуют в этой "общественной жизни", хотя, казалось бы, поклонники Q-игр должны отнестись к вашему проекту предвзято...

П.М.: Я думаю, что сообщество, сплотившееся вокруг Q и близких ему игр, великолепно. Действительно, это очень цельная община. Но я не считаю, что оно основано на каком-то специфическом игровом жанре... Скорее, эти ребята просто отдают должное открытой природе своих любимых игр и возможности их модифицировать. Поэтому бояться предвзятости не стоит.

.EXE: TNP почти закончен. Чем вы будете заниматься дальше? На какой фронт отправит вас Raven?

П.М.: Cannot comment. Извините... (Лично мне после этого удрученного "Cannot comment" померещились суровые равеновские PR-палачи, вырывающие Пола из лап .EXE и не дающие ему раскрыть страшные тайны Raven... — **Х.М.**)

Лепота

Ignition

Константин Инин

На не по дням (по часам!) умирающих Windows 3.1 был один особо любимый народом скринсейвер, чьи функции — так уж исторически сложилось — со временем превзошли априорную "защиту люминофора": по экрану, меняя форму и отражаясь вершинами от границ, летали два четырехугольника. Этим любовались. Это завораживало, и можно было часами наблюдать эту картинку, забывая обо всем на свете. Так вот, этот монстр и титан был на время для меня лично смещен с поста любимого зрелища: просто в руки попалась демо-версия игры ***Ignition****.*

Ах, боярыня, красотою лепа...
"Иван Васильевич меняет профессию"

Очень хочется поставить эпиграфом слова, используемые в кино массовкой для создания "неразборчивого шума": "О чем говорить, когда не о чем говорить". Ignition, "экстремальные" гонки на игрушечных машинках, вид, вообще говоря, "сверху", релиз — в конце сентября.

Мать учения

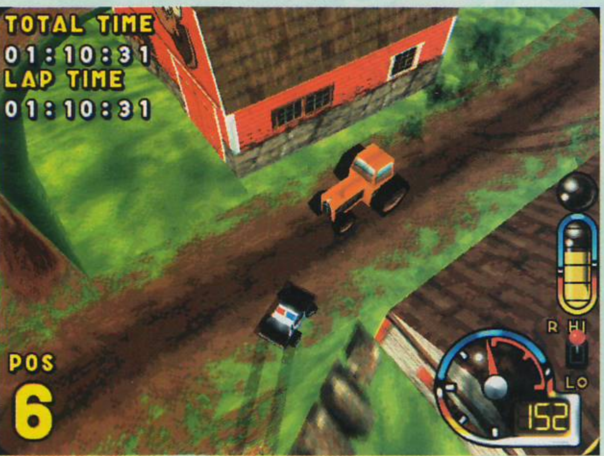
Произнесший сейчас "Как это ново!" может смело бросать в меня камень. Даже если забыть об относительно недавних Big Red Racing, RaceMania и иже с ними, остается Rush Hour — 1) вышедший в июле, 2) блестяще отделанный культовым человеком (?) Мотологом, 3) до ужаса похожий (для рецензента) на выбранную для обозрения Ignition. Более всего печалит, очевидно, последнее. Мучает философский вопрос: как избежать плагиата. Полагаю, мучает (мучил) не одного меня: авторы игрушки, наверняка, страдали тем же недугом: как умудриться сказать что-то новое, умышленно выбирая классическую форму, от которой некоторых, возможно, уже начинает мутить...

Впрочем, мне кажется, терзания напрасны: классика — на то и классика, чтобы следовать ее неписаным стандартам, по возможности наполняя их новым — неожиданным, ярким, самобытным и проч. — содержанием. Разработчику по имени UDS (издателем игры выступает Virgin) это, похоже, удалось.



Гоночки на машиночках

Горы, реки, елки, рельсы, проселки (в демо-версии). По всему этому ездят машиночки — набор классический, нестандартный. То есть обычно-непривычный для гонок нормальных и привычно-необычный для гоночных аркад этого толка: школьный автобус, рядовой Monster Truck, Police Car, что-то медицинское и т.д. Но поскольку версия усеченная, кататься будем только на американском варианте милицейского "козла", правда, куда более красочном, чем наш всеобщий "любимец". Машинки, как уже сказано, прозываются машиночками, что является чем-то вроде клейма. Наворотов Ignition почти не содержит (на уровне "правил игры"). Оружия нет. Авто не повреждается. Можно разбить — процесс сопровождается красивым взрывом и... немедленным воскрешением чуть впереди по трассе. (Иначе говоря, пропасть можно одолеть прыжком, а можно — падением в нее!) При этом "смерть" наступает только при ударе о препятствие, которое не является границей трассы (увы, границы есть, но это тоже классика). Реализм — на уровне игрушечных машиночек (настоящих). Глупо, но — весело.



Есть, правда, одна штука... Так сказать, примочка. На машиночке игрока установлено нечто самовосстанавливающееся, чей расход приводит к ускорению движения. Просто и элегантно: не будешь пользоваться — придешь последним, будешь пользоваться — пропустишь поворот, не говоря уже о других тонкостях. Надо сказать, что "примочка" фирменная — что следует из названия игры. Из него следует, что эффект достигается путем пускания искрЫ в... бензобак. Привет от Starcon II, если кто помнит.



В "окружающем мире" Ignition хочется отметить две детали. Трасса, одолевая которую попадаешь то в дождь, то в туман, то на солнцепек, со временем меняется за счет активных объектов. В демо-версии роль последних доверена обычному поезду и внушительных размеров трактору. Непосредственное взаимодействие с этой техникой фатально, поэтому приходится ждать, пока сии объекты изволят скрыться с глаз долой. Это хорошо. Это радует. Но это первое.

Второе: есть развилки. Обычно они располагаются там же, где и препятствия, но есть надежда, что будут и просто так. Это, конечно, не ново. Это, конечно, пустячок. Но приятно.

И так бы эти гоночки, простенькие и скромненькие, такими и оставались, если бы не...

...графика

А она — ух! Это первое впечатление, которое поначалу





даже мешает гоняться. Разрешение — до 800X600, и это провоцирует на upgrade, потому что есть еще 320X200, и там, где идет оно, 800X600 тоже можно посмотреть. Как слайды: по пять в минуту. А очень хочется быстрее.

Однако и 320X200 — это да. Скринсейвер, упомянутый выше, мне заменило intro из демо-версии: сидел и, как болван, смотрел на описываемые Police Car и School Bus абсолютно идентичные круги; более того: все время за кого-то болел. А вы говорите: динамика.

И все это 3D. И под мостом соперники ездят. И на кочке подпрыгнуть можно. И при попадании молнии машиночка честно переворачивается, а со склона честно съезжает. С горы падает правильно, как настоящая. Как уже было сказано, лепота. Авторы постарались. Водопад похож на водопад, поле — на поле...

На сайте UDS (www.uds.se) выложена полная трагизма история создания Ignition и ее engin'a с кошачьим именем LISA (почему кошачьим — там же; кто сможет, поинтересуйтесь — оно того стоит). В истории сказано, что целью создания Ignition был перевод динамики чего-то очень понравившегося авторам на "Амиге" на сегодняшние технологические рельсы. Это им удалось.

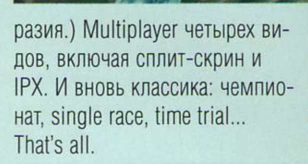
Да, я еще ничего не сказал о том, есть ли в игре gameplay. На всякий случай: gameplay есть. Приколов, правда, пока не так много. То ли дело RaceMania, раз и навсегда купившая меня возможностью врезаться в вертолет. Зато графика! ("А запах!..")



Суровая правда игрушечной жизни...

...заключается в том, что без 3Dfx игра хочет Pentium 75, и это неправда. На самом деле она не тормозит на P150, а на P100/8 почти не тормозит — если, впрочем, выключить все и ужать окно до неприлично малых размеров (последнее, кстати, помогает более всего). Это грустно: такая апробированная идея — и так много хочет. С другой стороны — такая приличная графика, и уже на P150 "бегает"! Стало быть, добрый engine. Ура!

Что касается деталей, то в полной версии обещаны 7 трасс, 11 машин, трассы, проложенные в аэропорту и вдоль ж.д., сглаживание поверхностей, дым, взрывы, "и всюду звук, и всюду свет". И все дела. И сбоку бантик. Список пунктов на 15. Еще одно ура. (Трасс, по-моему, маловато, но зато сообщается, что мы восхитимся от их разнообразия.) Multiplayer четырех видов, включая сплит-скрин и IPX. И вновь классика: чемпионат, single race, time trial... That's all.



Оправдания

Приношу искренние извинения читателям: текст получился очень большим, но тому есть объяснения: малюсенькая демо-версия (одна трасса, невозможность смены уровня сложности, одна доступная машиночка) оказалась исключительно playable, так что не обессудьте.

Да, сайт UDS упомянут был не зря — на нем можно скачать "дему".

Dixie.

По-над

Barrage

Х. Мотолог

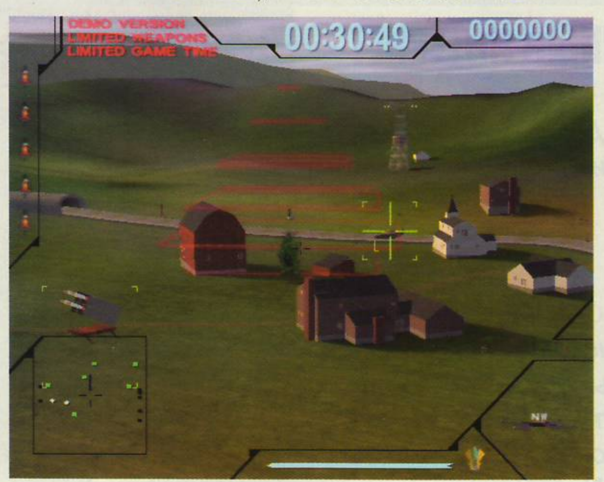
Achtung, коллеги! Сегодня мы разучиваем новое упражнение. Те, у кого нет за-амечательного 3Dfx, расставляют руки в стороны (как бы пытаясь заключить в объятия весь мир и одновременно объять необъятное) и бегают концентрическими кругами по комнате, многократно выговаривая крррасивое слово "баррррррррражировать". Те же, у кого акселератор 3Dfx есть, начинают день с торжественного распевания эпиграфа. Даже если им не по душе этот текст. Надо превозмочь, товарищи!

magic people, voodoo people...
i'm a voodoo, voodoo...
magic...

prodigy

Как водится, начну с истинной правды. То, что трудновыговариваемая фирма Mango Grits выпустила под видом демо-версии игры **Barrage**, "демой" вовсе не является. Это просто демонстрация возможностей 3Dfx. Никакого gameplay'я за те 60 отпущенных щедрыми создателями секунд оценить не представляется возможным. Как не "пощупать" и балансировку наличествующего оружия: пять отпущенных "из-под полы" ракет, да десять патронов под расписку — не тот арсенал, который можно всерьез ощущать.

Но все равно, посмотреть на что есть. Потому что при должном старании и толике вложенных средств (а их-то авторам, похоже, и не хватает), ЭТО легко может стать новым словом в аркадно-вертолетных "летаниях". Видимо, вертолетных — ибо посмотреть на то, на чем мы, собственно, и, тоже нельзя. Зато какие вальяжно-впечатляющие картины нас окружают! Право же, это тот самый случай, когда эффект от описания достигается в сравнении с известными шедеврами. Тем и займемся.



Мир прекрасен

Любимый Extreme Assault подкупал четкостью и яркостью мира, даже в "вечернем" исполнении. Barrage впечатляет аристократической размазанностью (технический термин — "заблюренность") всего и какой-то сверхреалистичной туманностью. Не то чтобы единственный уровень был тотально пасмурен, но какая-то изящная дымка присутствует повсеместно. Эдакое ясно и точно выписанное осеннее утро имени г-на Бунина.

Все эти изобразительные 3Dfx-нюансы создают настолько интересную картинку, что на первые десять секунд буквально теряешь дар речи. В одном только небе скроллится как минимум три уровня облаков, и там такие оттенки!..

Модели земли — твердая пятерка. На них "натянуты" замечательные текстуры, тяготеющие к фотореализму. Миром долго восторгаешься, особо напирая на деревья и отдельные достижения архитектуры, пока не пролетаешь над озером. Тут все замирает. Казалось бы, взрослые люди, эффект отражения — не сахарная вата, нас этим не купишь... Ан нет, полетел смотреть второй раз. Третий. Не просто красиво — незабываемо.

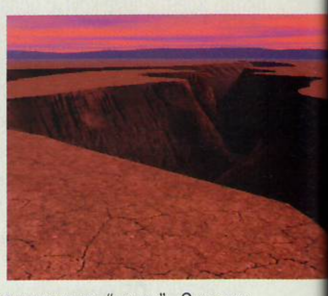
А тем временем в лоб полетела ракета

Очевидно футуристический EA брал лучевым оружием и взрывами, представляющими собой миллиарды лучей. Ориентирующиеся на модные железки создатели новинки смогли позволить себе строгий реализм. Побольше тумана и красиво разлетающихся осколков. На тумане, дымке и дыме в Barrage никто не экономил, факт. И это в сочетании с очень мощным освещением.

Детализация случайно пролетающих мимо ракет. Но не стоит рассыпаться на охи и вздохи. Лучше сказать, что проработка моделей (надеюсь — пока) отличается некоторой примитивностью. Конечно, это примитивность в сравнении с шедевром, но все же. При том, что оформление уровня бедностью не страдает. Первое, что нас встречает, — это уносящийся в туннель поезд, и он смотрится. Кстати говоря, тут-то мы и сталкиваемся с недостатками 3Dfx во всей их красе. Художественно уходящие в даль рельсы размазываются прибором так, что все лучшие побуждения (шпалы) превращаются в глюк (см. скриншот).



Игра, бесспорно, находится на той стадии, когда создатели наслаждаются engine'ом, и с gameplay'ем у них пока больше вопросов, чем ответов. (Иначе говоря, на первый демо-уровень они силенок наскребли и... тут же начали хамить: за первый уровень пытаются содрать с общественности 15 баксов. Просто за неограниченную "дему". Сколько же они попросят за всю игру?)



По поводу неясностей. Вам противостоит наземная и воздушная техника. У наземной все просто: увидел цель — пли! Воздушная ведет себя совершенно по-женски: сначала вертолеты и самолеты покрасуются собой (дадут рассмотреть, что на них не так уж и много текстур), а уже затем показывают острые зубы. При этом они демонстрируют фигуры высшего пилотажа, достаточные для того, чтобы в полной версии было на что посмотреть.

Из-за кочки

Postal

Х.Мотолог

Думали, что надо ждать очередного "Крузейдера"... Наивность жестоко наказана. Оказывается, достаточно вывести "околоизометрического" персонажа из коридоров — все меняется настольно резко, что невозможно провести никаких аналогий. ***Postal*** *от Running with Scissors (издателем станет RipCord Games), чья бета-версия угодила в наши мозолисто-надежные, хоть и по-олигофренически сдержан в плане разнообразия ваших действий (стрелять до посинения — вот ключевая задача), вместе с тем чуден настолько, что... знаю, вы будете меня проклинать, но я все-таки должен это сказать (глагол правды жжет мое циничное сердце)... при всей своей патологической скудости напомнил мне некую усредненную real-time-стратегию. А теперь стреляйте!*

Уникальное по заряженности на уничтожение всех шевелящихся спрайтов действо происходит на свежем воздухе. Рельеф местности прихотливо украшен буграми и взгорьями, ящиками и бочкотарой, недостроенными зданиями и зелеными насаждениями... Кроме того, нас окружают демоны. Правда, они слишком похожи на людей и очень хорошо вооружены. Главная проблема в том, что их очень, очень много. Но нам не привыкать...

Игра требует навыка. Очень непривычна перспектива, в коей и разворачиваются события. С точки зрения начертательной геометрии, это такая неправильная изометрия, в которую вкраплены совершенно нелепые фигурки персонажей. Поскольку графика скорее рисованная, и фоновые картинки если на что и претендуют, то только на 2D-сюрреализм, возникает весьма странное щемящее впечатление. Да, я вновь о том же — о собственной рефлексии по поводу любимого жанра г-на Хажинского.

Не экшен?

Впечатление стратегоподобности этой ураганной пальбы усиливается еще и тем, что в игре не проходит ни одна из привычных action-тактик. Добрейший AI (о котором можно говорить и говорить) мгновенно загоняет игрока в такое положение, когда каждый шаг за границу укрытия должен быть тщательно обдуман. Иначе — старушка с косой. Джоггинга за аптечками, в привычном нам стиле, не существует. К аптечке нужно ПРОРЫВАТЬСЯ, причем весьма окольными путями, истребляя по ходу тучи противников.

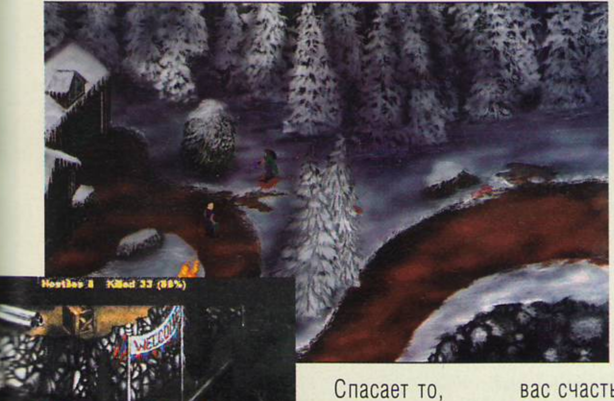
Основополагающее деяние Postal'а: сидя в укрытии, давить на гашетку верного "максимки", зачищая близлежащую территорию, после чего стремительными короткими перебежками добраться до следующей "складки ландшафта", дабы расчистить очередной клочок земли. Припев.

Героические прорывы в игре невозможны по определению. Противник ведет перекрестный огонь, прикрывая друг друга. Напротив, отступать придется очень часто. Главное достоинство отходных маневров состоит в том, что в эти позорные минуты враг любит умирать под огнем собственных огнеметов. Замечательный прибор, называемый Napalm Launcher, не оставляет никаких надежд на выживание. Таких надежд, кстати, нет и у вас.



Не вдаваясь в натуралистические подробности, с удовлетворением констатирую, что любая вылазка на более или менее открытую местность — самоубийство. В лоб вам полетит ракета, за спиной тут же обнаружится граната без чеки, а спастись бегством не даст автоматный огонь с флангов. Действия компьютерных противников согласованы почти идеально. Ребята держат очень грамотную оборону, и выбивать их можно только по одному. Находим отдельно стоящего товарища, отбившегося от стада, и приносим его в жертву богу войны.





Спасает то, что противник порой забывается и начинает ломиться в немотивированную атаку. Фокус в том, чтобы найти место, подходящее для "съема" атакующих по одному.

Вооружение и прочая

Вам есть что противоположить своим врагам. Персонаж с самого начала вооружен едва ли не до зубов, а тут еще ящики с боеприпасами. Но: таская с собой оружия на целую роту, вы эту роту отчасти заменяете. Основное оружие — автомат. Несмотря на малую кучность стрельбы, эта стрекочущая машинка — ваше основное средство. Патроны к нему не кончаются, дальность стрельбы очень велика, а шальные пули порой настолько хитро пролетают над кочками, что можно достать даже, казалось бы, надежно схоронившегося противника. Плюс к тому — из автомата можно стрелять на бегу (остальные железки этого не позволяют).

Ну а любимым оружием должна стать двустволка, любовь героя "по жизни" (он горделиво сообщает это, выбирая данное огневое средство). Все остальное — оружие массового уничтожения, причем капризное и с большим количеством недостатков. Гранаты никак не хотят лететь точно в цель, равно как и очень полезные для здоровья коктейли товарища Молотова. Ракетница, наводящаяся по тепловому излучению, теоретически весьма эффективна, но необходимо помнить, что такого рода ракеты край как любят в последний момент заметить неправильную цель и свернуть в сторону, не причиняя врагу никакого урона. Самое страшное оружие — Napalm Launcher, чье действие очевидно из его названия. Удачный выстрел лишит вас счастья общения с пятью противниками и на некоторое время прикроет непроходимой стеной огня. И т.д. и т.п.

Как это сделано

Главное: это забористое минималистское тупоумие отличается редким дизайном (бывает и такое). Право, это действительно самое главное. Пейзажи встречаются как летние, так и зимние, однако все они в меру индустриальны. Графика (640x480, 256 цветов) довольно дика, особенно дика перспектива (создается впечатление, что по плоской карте движутся вырезанные из бумаги плоские человечки), но есть в этой дикости что-то играбельное, во всяком случае она вполне отвечает духу игры. Стопроцентное 2D отчетливо вопиет, что никакие 3D-карточки не спасут отца русской демократии, и увеличение разрешения в коммерческом релизе нам не грозит.

Забавно, но эта перспектива облагорожена приемом, известным читателю по игре Fallout: когда герой входит в здание, вокруг него образуется прозрачная сфера, позволяющая видеть, что же все-таки там происходит. Тем не менее требуется определенный опыт, чтобы научиться различать, насколько надежным укрытием является та или иная кочка или где, собственно, находится проход. А поскольку "чувство рельефа" — залог здоровья и победы, проблема весьма нешуточная.

Звук — просто прелесть. Как же здесь орут! Какие звучат вопли! Но этого мало: по сюжету мы кого-то спасаем, и оно (они) постоянно с достоевским надрывом молят нас о помощи, чем несказанно радуют и вообще берут за душу. Герой и сам не промах прокомментировать свои действия, поэтому игра напоминает случайное соединение прямого радиорепортажа с поля боя с трансляцией из сумасшедшего дома.



Остальное

При всем том должен расстроенно заметить, что бета-версия Postal весьма и весьма сыра. Но это же заставляет верить, что авторы привнесут еще много сладкого и вкусного в свое творение. Прежде всего жизненно необходим мультиплейер. Тут нам предстоит понять нечто, совершенно неожиданное: в отличие от крестных отцов многопользовательского режима, в коих deathmatch=rules, а cooperative=suxx, в Postal, конечно же, будет все наоборот, ибо игра напару с товарищем напрашивается сама собой, игра не на фраги, а на жизнь.



Что еще? "Бета" содержит встроенный редактор уровней. И хотя ваш покорный не является поклонником такого рода самодеятельности, для многих это наверняка станет любимым развлечением: сами строим для врага идеальную линию обороны, сами пытаемся ее прорвать. Едва ли такая возможность пропадет из релиза игры, следовательно, это — плюс...





Х.Мотолог

Правая педаль

Когда я наконец вырасту и у меня появится большая куча лишних денег, я, несомненно, начну ставить памятники производителям аркадных гонок. Ибо писать про такие игры легко и приятно — рука набита. И когда я вспомню, что производители подобных игрищ в лихую годину давали мне верный кусок мяса и достойное его количество эля, то для 21st Century Entertainment на отгроханной аллее аркадогонщиков тоже найдется место. Непременно.

Достойное творение называется **Axelerator**. И не надо говорить, что такого слова нет в английском языке. Будете хамить — я начну петь "Need to drive — I feel good", причем громко, а поскольку петь я не умею, долго вы не протяните.

У игры есть и второе название — **Have a N.I.C.E. Day**. Опять же пишется именно так, как я нацарапал, а не так, как, возможно, подумали вы. Впрочем, с каких это пор мы смотрим на названия?! Главное — чтобы игра, как и тот неизвестный человек, была на ять. А она такова. С диковинкой, но душевная...

Камо грядеши?

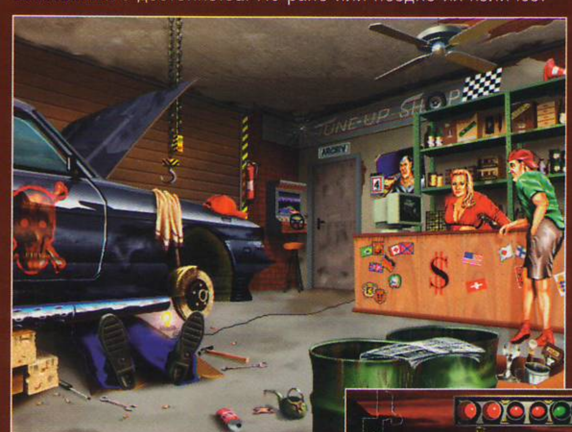
Сюжеты всех аркадных автогонок с возможностью приобретения оружия чисты, как слеза младенца. Так не будем же ее проливать. Axelerator ближе к автогонкам, чем к игре в большое разрушение. В отличие от того же Carmageddon'а здесь мы просто обязаны отрулить свои 5 или что-то около того кругов. Более того — умение обгонять и пересекать финишную прямую первым ценнее, чем желание быть единственным ее пересекшим. Оружие в игре квелое (хотя на вид — ого-го!), и шансов уничтожить всех восьмерых конкурентов у нас немного. С другой стороны, AI с такой энергией рвется к финишу, что малейшая задержка на трассе может лишить нас всяких шансов заработать денежку. А без денег и очков игра быстро теряет смысл.

В сезоне двенадцать заездов. Если показать высокий класс (каждое первое место — десять очков, второе — шесть, да вы и сами все знаете), то вас позовут в следующую лигу. С "Шевроле" вы пересядете на "Форд-мустанг", затем на одну из машин-прототипов, и сезон за сезоном будете изучать прелести американского спортивного автомобилестроения. В промежутках между соревнованиями можно вволю изучать трассу, тренируясь на ней соло и/или катаясь на пару с кем-нибудь из потенциальных соперников.



Богатый инвентарь

Деньги — проверенный способ профинансировать чувство собственного достоинства. Но рано или поздно их количество перестает приносить дармовую радость, и хочется удариться в загул. То есть хотя бы минимально потратиться... Проверенный способ — бросить матсредства на улучшение матчасти.



Axelerator вполне способен удовлетворить такую похоть. Во-первых, мы можем восемь раз тратить дензнаки на двигатель, тормоза, колеса или рулевое управление. Но самое главное — это прочная рама. Автомобиль от столкновений (и вражеских пулеметов)... как бы это помягче сказать... очень быстро портится. После 80-процентных повреждений едет очень медленно, а после 90-процентного — гонка близка к завершению как никогда.

Только не говорите мне про питстопы. О них — в свое время, а потом, кто тут любит ждать? Итак, несколько тысяч баксов за право заиметь самую прочную раму — справедливо.

Для полного счастья чего-то не хватает... Только чего?.. Ага, идем в "магазин инвентаря" и покупаем там repair kit. На случай, если прочность рамы недостаточна для торможения об ограждения. Покупаем турбонаддув для двигателя, покупаем... Выбор богатый, сами разберетесь.

Что, несмотря на богатство выбора, руки продолжают чесаться? Можно купить небольшой, но шестиствольный пулемет. Или пару ракет. Или, возомнив себя Дж.Бондом, ведро отработанного

машинного масла. Или мешок гвоздей — для догоняющих товарищей.

Достижения цивилизации имеют ряд недостатков. Мало патронов. Пулемет, конечно, несколько убедительней клаксона, и товарищи дадут себя обогнать, но на красивый взрыв не рассчитывайте. Что до ракет, то сколь легко купить, столь же сложно ими в кого-нибудь попасть. А уж сколько раз я елозил по родной вредительской луже масла...

ДууМ на колесах

В смысле графики. Поскольку речь идет об автогонке, это 2,5D не заставляет меня плакать, но не ждите пируэтов и истинно покореженных машин из самизнаетекакой-игры. Вся трехмерность — это несколько кочек на трассе, пара парапетов и две мертвые петли. На любой из восьми магистралей количество таких препятствий составляет именно эти цифры. Нет подъемов и спусков, нет ничего такого, что стоит мечты от 3D-ускорителе.

Жуткое недоразумение состоит в том, что читерский вид "извне" не позволяет увидеть ничего полезного. Иначе говоря, он ничем не лучше вида "из кабины" (в котором, стыдно сказать, не крутится руль!) или "просто вида", который приятен тем, что из доступного 640x480 вы извлекаете максимум пользы.



Только не надо думать, что графика в игре плоха. Напротив, она замечательна! Быстрая, стильная, очень красивая, немного в духе "рисованной" анимации. Все, на что может пожаловаться пижон, — это отсутствие 3D-моделей, столь модных в наши техногенные времена. Из engine'а автоматически вытекают все нюансы: темное время суток нам доступно, но картинка отнюдь не подкупает натурализмом; на туман не надейтесь; а полет машины возможен только после трамплина. Извращения вроде вращения вокруг своей оси не приветствуются.

Отсюда же растут ноги славных трасс. Практически плоские, они компенсируют свои недостатки обилием поворотов и развлекают играющего туннелями. Что умеем, то и можем. Главное, что кататься интересно... Рядом с финишем внимательный наблюдатель обнаружит питстоп. Там его, глазастого, как водится, починят, и...

Продолжая традиционные рассуждения

В игре несколько лукавый AI. То, что выбор уровня сложности сказывается на врагу оптом, — норма. Забавляет другое: несмотря на заботу 21CE о яркой индивидуальности гонщиков и их машин, поведение товарищей отличается подозрительной стадностью. Нет, это не значит, что они наваливаются на единственного homo sapiens всеми своими



пулеметами. Но... Судите сами: к концу сезона между соперниками наблюдается огромный разрыв по очкам, а следовательно — и по деньгам. Вывод — разная экипировка и возможности.

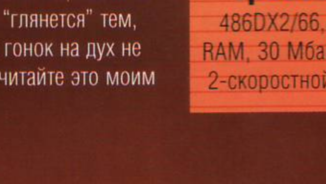
Так и есть. В дуэлях вы сразу почувствуете разницу между противниками. Но стоит лишь нашим меньшим братьям полезть в заезд, как они выстраиваются в струночку и идут плотной толпой, меняясь местами лишь для вида. На круг никто не отстает и из гонки не выбывает. Более того, наверстать упущенные по какой-либо причине полкруга несложно, но вырваться на те же полкруга вперед... Скажем так: очень нелегко. Существует еще несколько доказательств того факта, что компьютер мало-мало мухлюет.

На то есть утешение — все восемь позиций на старте могут занять живые люди. Со всеми вытекающими.

Жизнь такова, какова она есть

Игру надо рассматривать спокойно, медленно вращая глазами, желательно на выкате... Ни в коем случае не надо ждать от нее чего-то, чего в ней быть не может. Если играющий заранее избавится от лишних иллюзий, то встреча будет мягкой и разочарования вам не грозят.

Повторяю, компания 21st Century Entertainment позаботилась лишь о том, чтобы мой хлеб не был горек. Новых вершин она покорять, по всей видимости, и не планировала. Axelerator никогда не получит горячего одобрения ни у воздыхателей Need4Speed, ни у экстремальных почитателей Carmageddon. Никто не захлебнется от восторга. Никто не зайдется в экстазе. Графика мила, но на вкус гурмана... э-ээ... слегка примитивна. Трассы интересны, но несколько монотонны.



Но есть, есть в игре что-то душевное! Особенно, как мне кажется, она "глянется" тем, кто обычных гонок на дух не переносит. Считайте это моим прогнозом.

Axelerator

Разработчик
21st Century Entertainment

Издатель
21st Century Entertainment

Рейтинги
Графика 80%
Звук 80%
Сюжет 1%

Интересность



Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 30 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM

Без изюма

Николай Радовский

Просто мясо

В один из солнечных дней... из тех, что начинаются слишком хорошо...
Нет, не так, гипербола, украшательство, красное словцо... Все было куда проще, и погода скорее была, чем радовала: добродушный охотник за скальпами, он приставил к моему виску именной пистолет-пулемет системы Дегтярева образца 1940 года и, не вынимая изо рта шведской спички, произнес с ужасным зулусским акцентом всего четыре слова: *Meat*... это... *Puppet*... поял?..
"Как ни понять!" — весело откликнулся я, одновременно осматривая окрестности в надежде найти еще более непритязательного стрелочника. Надежда умерла первой. Если не считать бывших носителей скальпов.

А кому легко? С одной стороны, Meat Puppet — игра странноватая (то есть у меня так и не возникло желания пройти ее полностью), но с другой, очевидно, разработчики старались, и халтуры при всем желании обнаружить не удалось. Похоже, в духе лучших советских традиций, изначально была поставлена практически невыполнимая задача: сделать классическую изометрическую аркаду, но, понимаешь, чтоб красиво было! С упорством, достойным лучшего применения, это решение бросились воплощать в жизнь...



Вообще, по моему скромному, но глубокому убеждению, после окончательной и (надеюсь) бесповоротной победы 3D-акселераторов, "изометрические" однопользовательские игры должны сойти на нет. Минуло их золотое время. Вначале была Ultima, потом Little Big Adventure открыла эру SVGA-игр, а Diablo эту эру закрыла. Все, далее — небытие. Или — какой-то технологический прорыв, на который, впрочем, уповать не приходится — нет предпосылок. Словом, я сильно сомневаюсь, что когда-нибудь удастся пополнить этот ряд еще одним достойным (на фоне перечисленных) экспонатом. Twinsen's Odyssey (LBA2) и Meat Puppet — лишнее тому подтверждение.

С чего начинается родина?

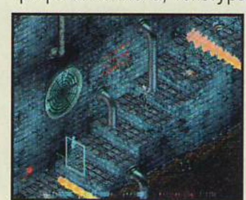
Предыстория игры незатейлива, но в меру изящна. На дворе 21-й век, ну а какой 21-й век без повсеместной разрухи и генетических экспериментов над немногочисленными (и, по-видимому, специально для этого) выжившими останками человечества! В эту прекрасную пору довелось жить девушке по имени Лотос. Цветок этот, естественно, обладает исключительными акробатическими (sic!) способностями и неплохо владеет ручным огнестрельным оружием (sic!!!). Аналогии с небезызвестной гражданкой (имя вымарано. — **Ред.**) очевидны, и я не буду утомлять читателя их перечислением. Разработчики также настойчиво подчеркивают немалый интеллектуальный потенциал героини, но ни в предыстории, ни в самой игре мне не удалось найти этому каких-либо подтверждений. Увы.



Однажды Лотос угораздило попасть в руки (лапы?) некоего существа Мартинет — это все, что милая девушка помнит о своем прошлом. А вот об этом "помним" уже мы: Мартинет имплантировал Лотос ампулы с ядом, поэтому неисполнение его приказаний за отведенное время чревато жестоким Game Over'ом. Задания заключаются в уничтожении на различных уровнях всевозможных боссов (верх оригинальности, не так ли?). Попутно можно и нужно истреблять все, что имеет наглость двигаться, и кое-что этой наглостью не обладающее. The end.

Как эта родина выглядит

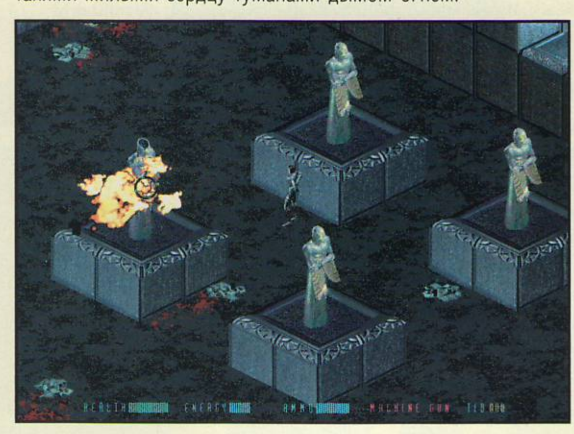
Графика неплоха, текстуры — в изобилии, разрешения — 640X480, 800X600 и 1024X768. На Pentium 200 MMX в режиме 1024X768 игра откровенно стопорится, а в 800X600 вполне играбельна. Несмотря текстурное многообразие, уровни тем не менее выглядят как-то серо и монотонно. Виной тому, наверное, принципиальное употребление только 256 цветовых видеорежимов. Для имитации high color было решено использовать в каждом локейшене множество оттенков, но... всего двух-трех цветов. При переходе в следу-





ющее помещение (экран) палитра изменяется, что, по мнению разработчиков, должно создать у зрителя впечатление многокрасочности игры. Не создает.

Поскольку на саму героиню зарезервировано 16 оттенков так любимого авторами серого цвета, оттенки эти используются почти (если не) во всех комнатах. Все это "одноцветие", к сожалению, не спасается очень приятными (хотя и не слишком сложными) эффектами освещения и в других случаях такими милыми сердцу туманами-дымом-огнем.





Монстров много, прорисовка гадов вполне профессиональна, но и тут не без недочетов: любой уровень предлагает к употреблению всего-то 3-4 их типоразмера, а это далеко от чаемого разнообразия. Поначалу меня очень порадовали младенцы с тесаками, но после того как в одной из комнат я положил их с десяток — эффект улетучился.

Управление не столь оригинально, но адекватно непростой задаче навигации в изометрическом мире. Для задания направлений стрельбы/ходьбы используется мышь. Следует отметить оригинальную находку авторов: курсор меняет цвет при наведении на объект, стрельба по которому не бессмысленна. Левая мышиная кнопка — стрельба, правая — перемещение шагом в означенном направлении. При желании можно ускориться: надо только предварительно указать мышью направление и с помощью курсорных клавиш совершить убыстренное акробатикой передвижение к намеченной цели. Важно: способности героини к прыжкам и перекатам, как бы мы по этому поводу ни иронизировали, заслуживают самой высокой оценки.

Самое

Особенностью рецензируемого мясного блюда является вопиющее отсутствие изюма. Скажу резче: помимо сюжета игра отличается от аналогичных продуктов только звуком и текстурами. То, что создатели Meat Puppet посчитали головоломками, относится скорее к недоразумениям. Да и на других фронтах новинок кот наплакал. Разве что прыжков, включая показательные упражнения "в сторону", побольше, чем в среднестатистической изометрической аркаде. Качество исполнения — очень, но не настолько, чтобы это превалировало. Просто еще одна игра для поклонников "геометрического" взгляда на происходящее...





Meat Puppet

Разработчик
Kronos Digital
•
Издатель
Playmates
•
Рейтинги
Графика 79%
Звук 58%
Сюжет 50%
Интересность
64%

Системные требования
Pentium 100+, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Х.Мотолог

Небывальщина

Чем больше я сталкиваюсь с творчеством хорошо знакомой (даже, можно сказать, дружественной) британской компании Monolith, тем больше я обвиняю эту компанию в старательности, граничащей с безыдейностью. Граждане творят изо всех сил, но новые идеологии, декларируемые в их громких заявлениях, почему-то не находят места в играх, знакомых, как страницы букваря. Только не стоит думать, что *Claw* — плохая игра...

Напротив, она замечательна! Ее даже нельзя назвать скучной. Нет, право же, это очень старательно сделанный продукт, впитавший в себя, с одной стороны, каноны аркадного мастерства и суровые требования нынешнего дня — с другой. Вот только кто бы мне объяснил, за что я невзлюбил этот будто бы шедевр и почему поклонников этой игры можно пересчитать по пальцам одной руки?

Усердие смерти подобно

В силу того факта, что быстро — хорошо не бывает, заявление создателей, сделанное задолго до выхода игры, о том, что Claw станет ПЕРВОЙ аркадой в высоком разрешении с 16-битным цветом, полностью потеряло свою справедливость. Ну не первая это платформная hi-res-аркада, да и дюжий цвет не спасает.



При этом Claw — далеко не самая технически изощренная игра. У некоторых (не станем называть имен) больше уровней скроллинга, у кого-то больше эффектов освещения. В итоге по техническому исполнению "кошачий капитан", заработав почетное "хорошо", сенсацией, увы, не стал.

Портит дело и то, что цветов на экране далеко не 65000... Может, их и больше, чем 256, но не настолько, чтобы это бросалось в глаза... Да и звук, равно как и музыка, хоть и заслуживают дружеского чесания за ухом, но вовсе не потрясают. Такие дела.

Разочарование номер 2



При таких данных долг игры — убить всех своей играбельностью, с головой втянуть участников в процесс — и стать платформной аркадой года. Задача, не требующая ничего, кроме таланта и чутья. Но и тут осечка. Вернее, тяжелые последствия аккуратности...

Вы играли когда-нибудь в классические плоские аркады (они же "проходилки", говоря языком далеких от проблемы людей)? Да, да, именно в такие, где надо бегать, прыгать, стрелять и за что-то цепляться в гонке за бонусами. Играли, вижу по стылым глазам. Все! Нечего тут больше рассказывать. Я протер большую дырку на штанах в поисках кошачьей уникальности и пришел к следующим выводам: игра не лишена привлекательности, под микроскопом заметно чувство юмора, утомительность от труднопроходимых мест средняя, желание играть одинаковое. То есть, если вместо каши "Дружба" подсунуть кашу "Артек", такая подмена никого не заинтересует. Так и вместо Claw можно подсунуть играющей общественности (младшим сестрам и еще более младшим братьям) какого-нибудь Bubsy, и слез прощанья, уверяю вас, никто не увидит. Кстати, накала страстей в игре нет вообще, темп игры сравним с бегом пенсионеров трусцой от инфаркта.

Дело обычное: если запарки вызывают раздражение, и нет никакого желания их мужественно преодолевать, и рука, как любят писать мои коллеги, тянется сначала к alt-F4, а потом к Del или F8, то дела наши, по меньшей мере, нехороши...

Так есть ли?..

Есть. Если бы в игре не было изюминки, то, даже несмотря на всю нашу слабость к Monolith, рецензии этой не было бы и в помине. А нечто уникальное в игре есть, хотя доступно оно далеко не всем. Ни одна аркада никогда не была так сильна своей многопользовательской стороной, и едва ли у Claw в ближайшее время появятся достойные конкуренты. Играть в Интернете могут одновременно 64 (шестьдесят четыре!) человека. Не во всем Интернете, а вместе (цузамен, тугезе). Причем бесплатно, то есть даром (кроме пиратских версий).

Это — результат напряжения всех умственных способностей Monolith Studios. Задумка действительно блестящая, и успех игре обеспечит именно она. Продумали все, начиная с толстого свода правил и заканчивая результатами, динамически отображаемыми на Web-странице. Такое пока было доступно только в Quake, но это же у взрослых.

Но: лично мне идея проходить аркадную "прыгалку" в компании еще шестидесяти трех товарищей, пытаясь опередить их по времени либо количеству очков, не кажется слаще ни от chat-комнат, в которых можно побеседовать до соревнования, ни от специальных сетевых бонусов, позволяющих мешать противникам. Однако для поклонников жанра возможность показать себя миру — большой подарок.

В остальном же... Обещания авторов потрясти всех AI монстров не стоят и ломаного гроша. Но отрисовано очень неплохо. Что есть, того не отнять. Плюс 25 минут анимации, весьма неплохих мультиков. Музыкальные темы...

Claw

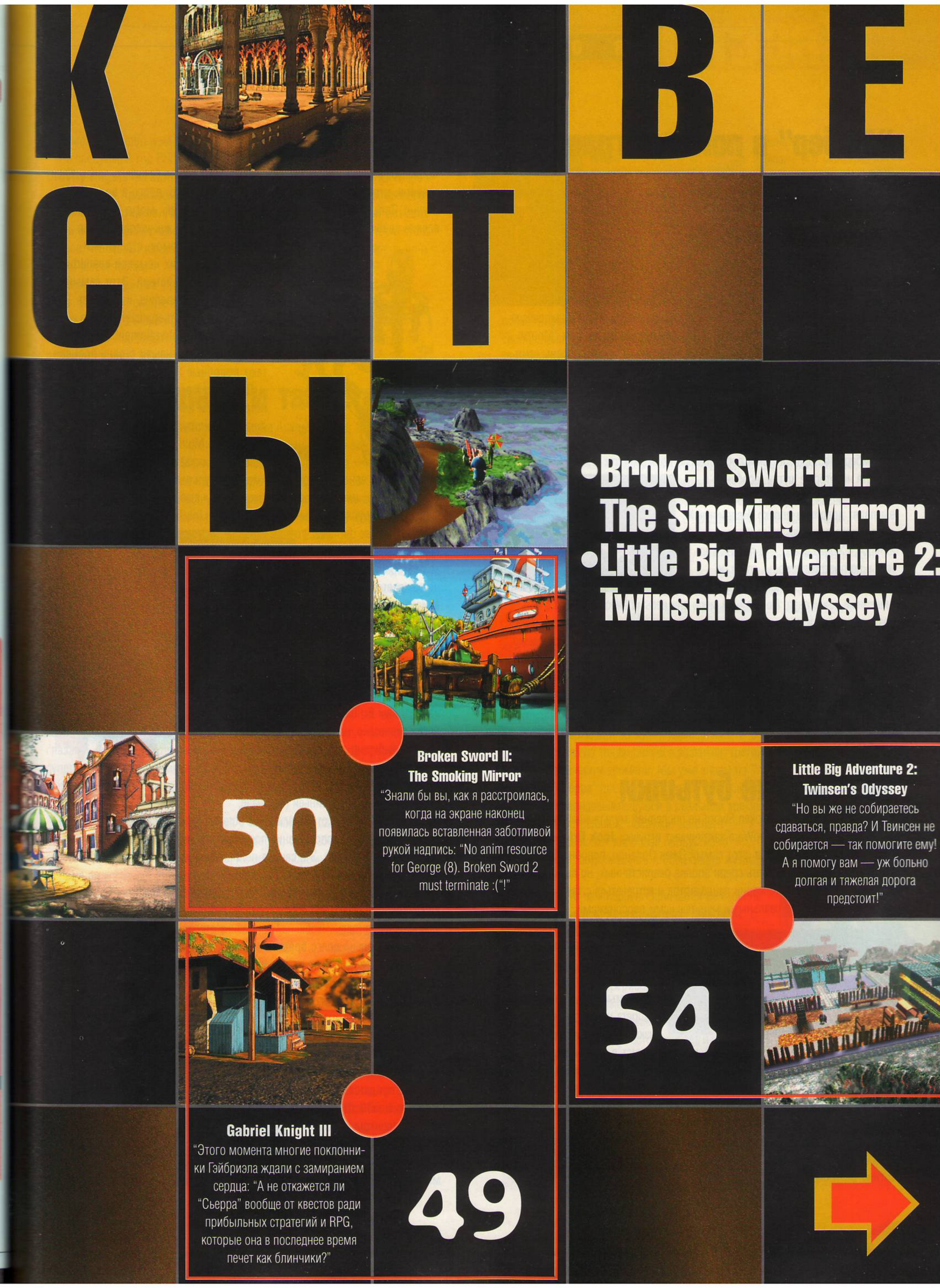
Разработчик
Monolith

Издатель
Monolith

Рейтинги
Графика 79%
Звук 60%
Сюжет 40%

Интересность
62%

Системные требования
Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, Windows 95



КВЕСТЫ
•Broken Sword II: The Smoking Mirror
•Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey
50
Broken Sword II: The Smoking Mirror
"Знали бы вы, как я расстроилась, когда на экране наконец появилась вставленная заботливой рукой надпись: "No anim resource for George (8). Broken Sword 2 must terminate :("!"
Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey
"Но вы же не собираетесь сдаваться, правда? И Твинсен не собирается — так помогите ему! А я помогу вам — уж больно долгая и тяжелая дорога предстоит!"
54
Gabriel Knight III
"Этого момента многие поклонники Гэйбриэла ждали с замиранием сердца: "А не откажется ли "Сьерра" вообще от квестов ради прибыльных стратегий и RPG, которые она в последнее время печет как блинчики?"
49

"Амбер" в поисках грааля

Завершилась длившаяся почти год гонка за звание первого полнометражного легально русифицированного квеста. Несмотря на то что долгое время фаворитом считалась русификация Dragon Lore 2, к финишу первой пришла компания "Амбер" с русским изданием **"Монти Пайтон и поиски Святого грааля"**.



Среди лучших западных игр трудно найти более подходящую для русификации, чем "Монти Пайтон". С одной стороны, этот "сборник приколов" как нельзя лучше соответствует нашему народному представлению об игре, с другой, язык "Святого грааля", а главное, его шутки, подчас настолько сложны, что редкому игроку удается прорваться через дебри английской словесности и в полной мере насладиться прелестями игры.

"Амбер" постарался. Текст переведен по возможности близко к оригиналу, хотя некоторые шутки, особенно в самом начале игры, в "Регистрации", выглядят довольно плоско. Неприятный осадок остается лишь от голосов актеров. Скорее всего, это профессионалы, но профессионалы, то ли не удосужившиеся прорепетировать, то ли лишенные режиссера. По крайней мере они весьма вяло передают очень разнообразную и динамичную манеру выражения различных персонажей игры. Тем не менее для тех, кто не отважился играть в английскую версию, русский "Монти Пайтон" станет настоящим удовольствием.



И еще одно. На сайте компании (www.amber.ru) для всех страждущих выложен солюшен к игре, подозрительно напоминающий слегка облегченный и слегка подпорченный обилием орфографических ошибок вариант нашего... впрочем, нет, наверное, мы ошибаемся. Нет, точно ошибаемся.

Труп на дне бутылки

Приятно сознавать, что Broken Sword не последний мультяшный квест на свете. Немецкая фирма TopWare заканчивает игрушку **Jack Orlando**, в которой отставной детектив, этот самый Джек Орландо, подобно Джорджу Стоббарту, будет разгуливать среди вполне реалистичных, но выполненных в обычной "плоской" анимации ландшафтов и встречаться с такими же почти фотографично реальными мультяшными персонажами.

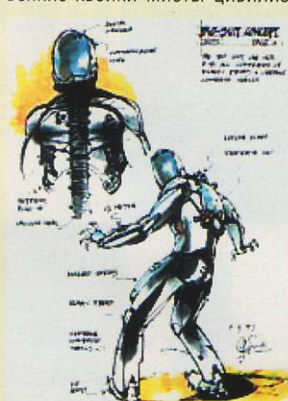


По большому счету, Jack Orlando — игра о вреде алкоголя. Престарелый сыщик ухитряется в тридцатые годы, во времена запрета на спиртное, узюзюкаться так (профессиональные навыки помогли, не иначе), что, очнувшись в темной аллее, абсолютно не помнит, откуда взялся валяющийся рядом с ним труп. Теперь у нас есть всего 48 часов на то, чтобы найти преступника и снять с себя обвинение в убийстве. Для этого к нашим услугам сотня разнообразных персонажей и несколько десятков предметов, разбросанных по двум сотням сцен игры.



Игры для ленивых

Фирма Brilliant Digital Entertainment отважилась на большую ересь. Она заявила, что играть в компьютерные игры сложно, долго и вообще скучно. Только твердолобые фанаты, по ее мнению, могут долбиться во всякие квейки-мисты-цивилизации. Нормальный же человек давно устал от головоломок, стрельбы и прочих, требующих немалой квалификации игровых действий. Этот самый человек жаждет зрелищ, и чтоб без напряга, — так утверждает фирма Brilliant Digital Entertainment (а мы-то думали, только в нашей стране процветают подобные идеи!).



Для удовлетворения "низменных" потребностей неиграющей публики фирма сконструировала специальную технологию Multipath Movies, которая позволяет поставить на конвейер производство явно недорогих трехмерных мультиков, в которых игроку останется лишь иногда тыкать мышкой, чтобы выбрать действие за своего героя. Brilliant учла печальный опыт A Fork in the Tale и с самого начала заявляет, что ее фильмы, то есть игры, не будут длиннее обычного неинтерактивного кино. Продолжительность игры достигается лишь за счет ее повторения с новым выбором в интерактивных точках. Соответственно, не ожидается никаких упражнений на меткость и быстроту. Выбор действия влияет лишь на взаимоотношения героев и приводит игру в конце концов к одному из нескольких, заложенных в нее финалов.



Насколько сильно неиграющие владельцы компьютеров обрадуются изысканиям Brilliant Digital Entertainment, пока неизвестно, но сюжеты для своих игр она выбирает лихие. Судите сами. Правительство оснастило полицию кибернетического города новым чудовищем — киберсвиньей (не иначе, ее зовут свинокоп!). Хотя мозги у нее остались вполне свиные, в них вложены мысли и воспоминания погибшего офицера полиции (полагаем, места как раз хватило). Эта свинья-полицейский и есть наш герой, за которого мы будем принимать решения.

Отправившись на задание в компании полицейской красотки Сары, мы вдруг обнаруживаем, что город поражен невиданным вирусом, превращающим людей в пыль. Чтобы найти причину этого ужасного явления, нам придется довольно долго бродить по городу, беседовать со всяким отребьем и даже заниматься самокопанием на тему "почему красотка Сара так равнодушна к нашим свиным прелестям?". В конце концов мы найдем главного злодея с многозначительным именем Bryce Gets, который хочет заменить все человечество своими компьютерами, но нам еще придется сразиться с ужасным монстром Шизоцыпленком, прежде чем мы сможем свернуть голову незадачливому мизантропу. **Cyberswine**



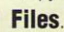
мы сможем увидеть уже в октябре.

На следующий год Brilliant Digital Entertainment готовит нам новое "кино" **Gravity Angels**, на этот раз про осмиевые рудники на спутнике Юпитера в конце 21 века. Транскосмическая монополия ссылает сюда своих неблагонадежных работников. Нам предстоит управлять шестью самыми смышлеными из них, обнаружившими на ледяных просторах Ганимеда нечто столь ценное, что может изменить жизнь не только нехорошей монополии, но и всего человечества.

Не обошла фирма вниманием и знаменитые мультики о Попайе и Олив. Игрокам, скорее всего, более чем юного возраста придется искать вместе с ними ископаемого мамонта, а найдя его живым и здоровым — выбирать, получить ли за него обещанную награду или отпустить домой к маме и папе.

Революционер и таблетки

Есть такая интересная английская фирмочка Adventure Soft. 15 лет она успешно кропает игрушки, но никто уже и не помнит ни об одном из ее шедевров, кроме сериала Simon The Sorcerer (третья серия которого, кстати, готовится компанией на 1998 год). И вот Adventure Soft вновь решила напомнить человечеству о своем существовании и выпустить в начале сентября плод своих двухлетних усилий — игрушку **The Feeble Files**.



Сюжет The Feeble Files не особо оригинален и напоминает многочисленные фантастические антиутопии, которых развелось пруд пруди в семидесятые-восьмидесятые годы.

Наш герой Feeble, симпатичный зеленый гуманоид с большими глазами, живет на затерянной в космосе планете, которой правит некий супермозг, держащий местное население в повиновении принудительным впихиванием в глотки "пилюль счастья", исключающих всякое недовольство.

Feeble вовсе не пытается бороться с системой, но однажды, налетев в поясе астероидов на остатки земного корабля, он разбил свой космический грузовик, — ужасное преступление, караемое тюремным заключением. В тюрьме он встречает крутую революционерку по имени Делорес и, конечно же, проникается идеями свободы, равенства и братства, за которые и будет бороться под нашим чутким руководством до конца игры.

Более 60 персонажей The Feeble Files выполнены в очень тщательно сделанном, можно сказать, отшлифованном 3D, и выглядят весьма симпатично. Будем надеяться, что и сама игра нас не разочарует!

Гэйбриэл Найт — спаситель принцев

Свершилось! В середине августа "Сьерра" обнародовала на своем сайте (по адресу www.sierra.com/titles/gk3) первые результаты работы над третьей частью похождений Гэйбриэла Найта — **Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned**. Этого момента многие поклонники Гэйбриэла ждали с замиранием сердца: "А не откажется ли "Сьерра" вообще от квестов ради прибыльных стратегий и RPG, которые она в последнее время печет как блинчики?" Нет, и старой доброй адвенчуре



нашлось место в планах игрушечного монстра, хотя и весьма отдаленных.

На этот раз Джейн Дженсен — бессменный автор сериала — забросила Гэйбриэла и его подружку Грейс в некую захолустную европейскую деревушку, где живет на покое отпрыск свергнутой королевской династии. Понятно, у них там в Европе принцев — как собак нерезаных, это мы еще у Андерсена читали, и вечно у них проблемы. Этому, например, снится, что у него украли новорожденного сына, и он тут же посылает за детективом — для расследования своих ночных кошмаров. Сон оказался в руку: ребенка-таки украли, и Гэйбриэл занялся привычным делом — расследованием преступления. Грейс тоже нашлось дело по душе — отгадывание загадок, которых деревенька, некогда бывшая древним городом, предоставила ей немало. Игра покатилась по привычной дорожке: фамильные тайны, мистические пазлы, интриги и политические страсти.



Сделано же это все будет совсем не так, как в предыдущей игре. Даже ради Гэйбриэла "Сьерра" не нарушила свою клятву: никогда больше не возвращаться к полноэкранному видео! Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned делается целиком в 3D, скорее всего, наподобие Tomb Raider'а, — с возможностью переключения угла зрения не только в игровых, но и в неинтерактивных сценах (например в диалогах).

Отказавшись от громкой, но нищей славы новатора в пользу других производителей адвенчур, "Сьерра" тем не менее пристально наблюдает за всеми движениями на рынке квестов и четко уловила основную тенденцию его развития: третий "Гэйбриэл" будет квестом в реальном времени. Мы уже знаем по The Last Express, что это такое, но "Сьерра" добавляет к соответствующим сценарным ходам 3D-графику, перерисовывающуюся в реальном времени. То, что раньше было привилегией стрелялок, послужит на благо квестеров и поможет им более продуктивно подслушивать, подглядывать и обыскивать жилища персонажей.



Кому как, но нам первые скриншоты из игры не очень понравились. Хотя создатели "Гэйбриэла" с упоением восклицают "Ведь ни за что не догадаешься, что эта картинка перерисовывается в реальном времени!", нам, если честно, абсолютно все равно, как она перерисовывается, но подобный антураж для квеста выглядит довольно примитивно и к тому же сильно смахивает на предыдущий квест "Сьерры" — Shivers II. Настораживает упоминание о наличии в игре "искусственного интеллекта". Если это та штука, которая в стрелялке обычно заставляет монстров действовать самым в данной ситуации идиотским образом, то мы заранее себе сочувствуем. Впрочем, поживем — увидим, до лета 1998 года еще ох как далеко!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков)

С любимыми не расставайтесь

Broken Sword II

Наталия Дубровская

Самое главное достоинство любого эксклюзива — то, что им можно похвастаться. Вот я и хвастаюсь: фирма Revolution Software взяла да и прислала нам игровую демо-версию (вернее, не демо-версию, а три полных уровня) игрушки под названием ***Broken Sword II: The Smoking Mirror****, которая — ни за что не догадаетесь! — является продолжением игры Broken Sword: The Shadow of the Templars, ставшей — ни за что не вспомните! — нашим "Квестом'96"!*

Может, нас так одарили за то, что мы такие хорошие, а может, директор Revolution Тони Уорринер (см. интервью ниже) просто растрогался: видно, уж очень впечатляюще я нажаловалась на Virgin (бессменного публикатора Revolution), которая нагло надула меня на E3 (что взять с гиганта отрасли!). Милая дама-менеджер клялась и божилась, что в пресс-паке фирмы есть, кроме всякой дребедени, и демо-версия "Сломанного меча-2", а никакой "демы" там вовсе и не было.

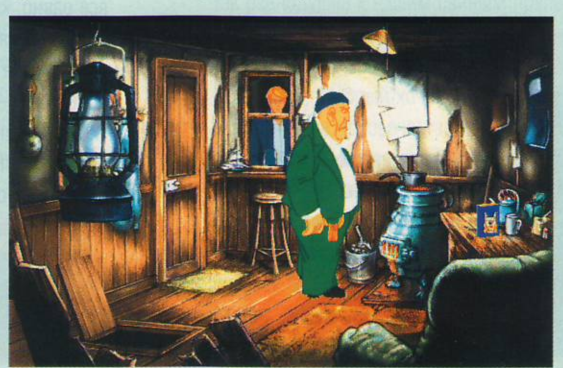
Правда, и на этот раз между мной и заветным диском встали разнообразные рогатки и препоны. Обманщица Virgin была далеко, зато все теснее стягивали кольцо оскаленные остатки железного занавеса и прочие советские реалии: мистер Уорринер наивно отправил сувенир обычной английской почтой, не учтя, что потом он окажется в руках почты советской, которую "обычной" никак не назовешь. Впрочем, на этот раз халявщица, которую у нас традиционно символизируют две перекрещенные молнии (чтоб никто не увернулся!) не особо блеснула: донесла таки диск до Москвы целым и невредимым, и не "через три дня, в крайнем случае — через восемь", как недальновидно пообещал Тони, обманутый прелестями английской системы связи, а через три недели, отчего этот материал и не попал в предыдущий номер.

Но ведь все хорошо, что хорошо кончается, правда? Я сижу перед компьютером, а на экране Джордж и Нико бурно выясняют отношения, вызволяя попутно сокровища ацтеков из грязных лап наркобизнеса. Жаль, что мы не увидим до самого октября, чем это все кончилось...

Где ты был, Адам?

Признаться, я запускала этот золотой диск с легким содроганием: а ну как фигня? Страшно иметь дело с продолжениями вообще, а со сделанными так быстро — тем более. Сами посудите: года не прошло, а Джордж снова попал в переделку, опять пропадают без него древние сокровища, опять ему колесить по свету и завоевывать Париж — и прекрасную, но такую упрямую и любопытную корреспондентку Николь!

"В Америку, по делу", — честно отвечает на этот вопрос Джордж всем, кто его задает. Пришлось ему на полгода оставить свое черноглазое сокровище в Париже без присмотра — и, похоже, оно немедленно начало смотреть на сторону! Во-первых, заинтересовалось культурой Центральной Америки, во-вторых... Не знаю даже, как об этом сказать... Короче, представьте, что вы находите в сумке у любимой девушки... э-э-э... интимнейший предмет дамского туалета, который, во-первых, вам не нравится, во-вторых, вы ей его не дарили, в-третьих, она его тоже не покупала, и тому есть доказательства... то есть, говоря прямо и вбивая все точки над i, предмет этот ей подарил подлец Лабино (помните малохольного историка, который так помог нам в первой части?) и нагло сопроводил свой пакостный презент слюнявой запиской, которую и читать-то противно...



Так, слышу возмущенные голоса сторонников взаимного уважения, слепого доверия и нечтения чужих писем (даже если они адресованы нашим любимым): "Где это Джордж нашел этот предмет, причем явно отдельно от Николь, да еще в сопровождении записки? И почему это он позволил себе прочитать эту таинственную записку, к чему бы она ни прилагалась? Может, Андрэ и подлец, но и Джордж ведет себя не лучшим образом! Похоже, прошедшее между двумя играми время не пошло ему на пользу!"

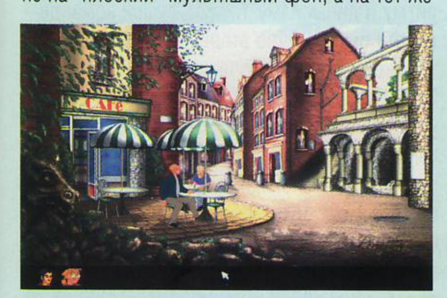
Ну, что я могу сказать в его защиту? Только то, что не стоит быть ханжой и судить его сразу и по обычным меркам: посмотрела бы я на вас, ревнители нравственности и джентльмены-до-кончиков-ногтей,

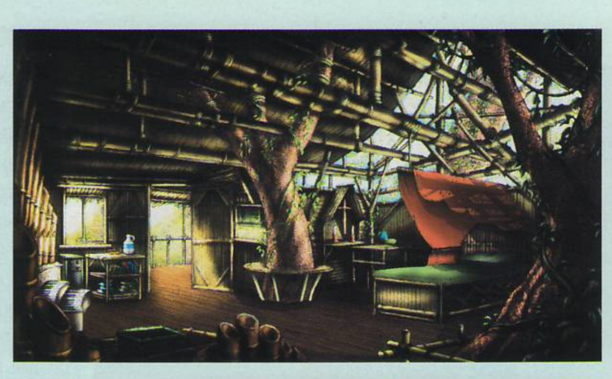
если бы вы только что обрушили огромный книжный шкаф красного дерева на ядовитого паука, раздавив его в омерзительную грязную лужу, сумели выпутаться из веревок, которыми вас прикрутили к стулу (явно надеясь, что навсегда), затушили маленький пожар при помощи сифона, да еще хлебнули текилы, чуть не заглотнув червяка, а маленькая сумочка с трусиками, помадой и дурацкой запиской — единственное, что у вас осталось от бедной Николь, которую — бесчувственную, пораженную ядовитым дротиком — только что похитил злобный ацтек (или, проще говоря, мексиканский эмигрант) в цветастом кушаке... Посмотрела бы я на вас! При условии, что графика была бы такой же безукоризненной, как в Broken Sword, и вы двигались бы так же естественно и легко, как Джордж. Иначе зачем и смотреть?

Плоский объем и игра полутеней

Как вы уже поняли, я быстро забыла о своих опасениях: Джордж остался Джорджем, Париж — Парижем, а Broken Sword — Broken Sword'ом.

То, что больше всего поразило нас в Broken Sword: The Shadow of the Templars, — потрясающий эффект "трехмерности", создаваемый исключительно за счет тонкой проработки деталей, отличного чувства цвета и идеального просчета изменения пропорций и ракурсов при движении — во второй части игры стало еще ощутимей. Теперь даже во время неинтерактивных анимированных вставок фигуры героев будут накладываться не на "плоский" мультяшный фон, а на тот же живой и объемный мир Broken Sword'a. Тот легкий (хотя и не нарушающий общего строя игры) перебой стиля, который эти вставки создавали в первой части, теперь исчез.





Немного упростился интерфейс: пропали симпатичные шестеренки, символизирующие "действие", и лупа — теперь вместо них на экране будет перекрестье-прицел. Честно говоря, мне немного жалко шестеренок: они были такие хорошенькие! И сразу настраивали на деловой лад. Слава Богу, рука — то манящая за экран, то намекающая, что данный предмет неплохо бы взять или, на худой конец, потрогать, — осталась. Без нее было бы совсем никуда! Она ведь тоже герой, почти как сам Джордж!



И вот она его манит, манит за экран, и он идет по своему удивительному плоско-трехмерному миру, который за это время, конечно, стал еще полней, живей и объемней: теперь в нем есть тени, самые настоящие! Они ложатся, играют на людях, на предметах, делая их еще реальней, и свет Broken Sword — то пронизанный солнцем парижский воздух, то скользящие сумерки — стал еще осязаемей. Это тот самый редкий случай, когда можно сразу увидеть, куда ушли ресурсы, затребованные возросшими "минимальными требованиями".

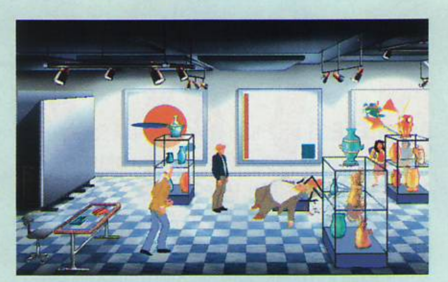
Более того, этот процесс (возрастание качества в прямой зависимости от возрастания требований) можно просто-напросто увидеть своими глазами, "в живую": в интерфейс теперь введена новая опция: "повысить/снизить качество графики". Такой бегунок, который, пока тянешь его с "минимума" на "максимум", на глазах накладывает на картинку эти самые тени — и она все больше и больше оживает, делается осязаемей и объемней.

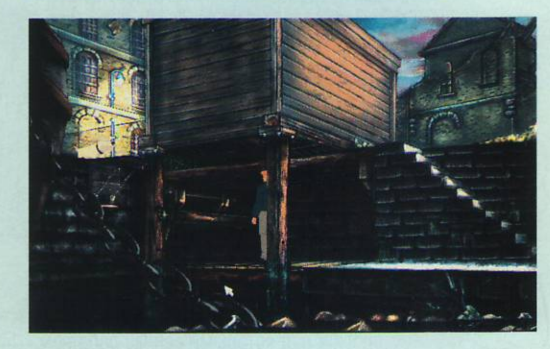


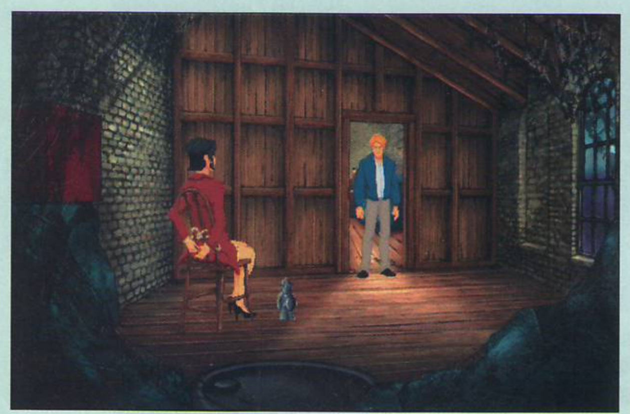
Не возвращайтесь туда, где были счастливы

Нет, на самом деле я от своих страхов избавилась совсем не так легко: первые две сцены в BS2 меня слегка разочаровали. Нет, та же отменная графика, та же великолепная анимация (чего стоит ядовитый паучок, постукивающий ножкой по полу, — страшней динозавра из "Парка юрского периода!), но... Задачки похуже. Пропали их восхитительный реализм и правдоподобие (какими бы дикими и фантастическими они ни были по сути), пропали логичность и в то же время неожиданность их решений — то, за что и получил BS1 "Квест года" в первую очередь (эстетика эстетикой, а игра — игрой! Мы призами не разбрасываемся и не даем их за красивые глаза — даже за такие красивые и высокотехнологичные, как в Broken Sword!).

Глубока была моя депрессия, омерзительно чувство неловкости: выклянчила эксклюзивчик, и придется теперь поливать его грязью во имя Истины и Справедливости — лучше бы его наша "с толстой сумкой на ремне" и вовсе замотала! Лучше б мне его не видеть (как бы приятно на него ни было смотреть!).







Нечаянная радость

Прошла я эти две сцены, "скрипя сердцем", как старой дверью, и... Попала в художественную галерею, где и экспонатов-то кот наплакал, и народу почти никого, сделала шаг (вернее, Джордж сделал шаг) — и вдруг мой Broken Sword вернулся! Это было так же смешно, так же просто и в то же время непредсказуемо, как прежде, и персонажи стали опять персонажами моего любимого "Меча": их надо было понять, с ними надо было поговорить, их надо было заставить работать на себя — пока они вовсю пытались использовать самого Джорджа!

Ну и получили по заслугам: жирного критика мы отлично пристроили на витрину с бесценными экспонатами (жаль, от них в результате ничего не осталось), а импозантный хозяин галереи принялся так увлеченно скорбеть над своим разбитым барахлом, что мы с Джорджем вполне успели залезть в подсобку и найти там кое-что интересное.

А уж когда мы добрались до Марселя! Представьте себе: Broken Sword, ночь, марсельские доки, собака-убийца по кличке "Двадцать", проволочный забор — и сторож, который всю жизнь питался исключительно бобами и фасолью, и только иногда, для разнообразия, горохом, отчего с ним очень трудно разговаривать — хотя бы в силу дурного характера...

Короче говоря, разобралась я с ними со всеми, и даже с ацтеком Пабло, и прекрасную, хотя и неверную (похоже на то) Николь успела вызволить из его лап, и найти пару наручников! Но голову пришлось поломать — Бог ты мой! Иногда мозгов не хватало, иногда от смеха не думалось... Broken Sword, одно слово! Знали бы вы, как я расстроилась, когда на экране наконец появилась вставленная заботливой рукой надпись: "No anim resource for George (8). Broken Sword 2 must terminate :("!

Ну и когда я теперь узнаю, что там было дальше? Неужели только через месяц?! Ужас, сколько еще ждать!

"Он вернется — с грузовиком взрывчатки..."

*Внимательно изучив материал (или, говоря точнее, облизав заветные три уровня нового "Сломанного меча" со всех сторон), мы, конечно, не преминули наброситься на несчастного мистера **УОРРИНЕРА (Tony Warriner)**, директора нашей любимой Revolution, с вопросами — пусть расплачивается за свою доброту! И он, как истинный английский джентльмен (хотя и "революционер"!), немедленно расплатился: на все вопросы ответил, все, что мог, объяснил и, что называется, поделился планами на будущее.*

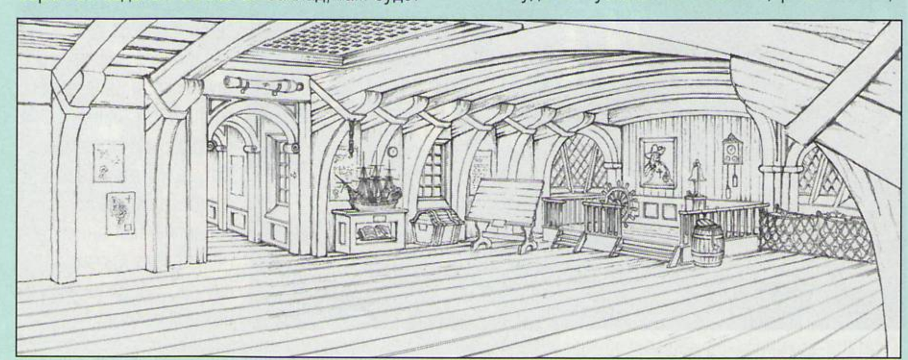
Game.EXE: В BS2 ваш фирменный "эффект объемности" в плоской анимации стал еще более потрясающим: теперь и неинтерактивные вставки идут на том же псевдотрехмерном (но таком реально "глубоком"!) фоне. Как вы этого достигли? Как будет развиваться это направление дальше?

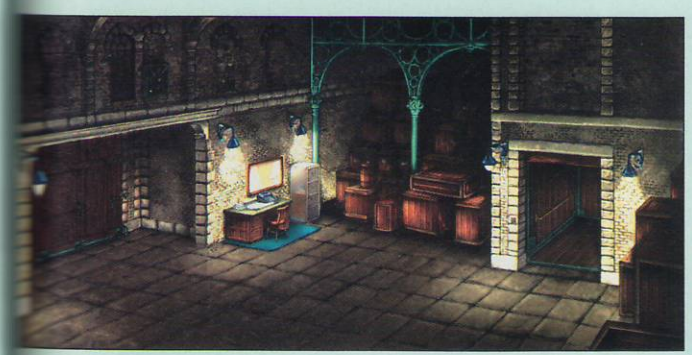
Тони Уорринер: Тут есть только один секрет — внимание к деталям. Мы не использовали никаких "особых" методов, ничего, чем не могли бы воспользоваться другие. Увы, нам не кажется, что у 2D есть какие-то перспективы дальнейшего развития. В новых играх мы будем использовать новые методы и технологии, над которыми сейчас работаем. Мы хотим работать и с 3D — но так осторожно, что этого никто не заметит... (Ну что же, как 2D от Revolution прикидывается "трехмеркой", мы уже знаем — теперь посмотрим, как любимая фирма справится с обратной задачей! Бьюсь об заклад, там будет на что посмотреть! — **Н.Д.**)

.EXE: Должна с сожалением отметить, что сцена в кафе сильно уступает остальным по ритму и динамизму. Может, вашей команде просто было скучно второй раз работать над тем же локейшеном?

Т.У.: Ну, во-первых, остальные сцены у нас уже идут по второму проходу, а эта — только по первому. Насчет скуки... может, про эту сцену и можно так сказать... Но ко всем старым локейшенам это относить не стоит. Теперь я бы и сам не стал включать ее в игру, но все-таки надо помнить, что она не доработана!

.EXE: Признаюсь, что для меня, игрока, это было очень обидно! Я опять в кафе Monfacon — а все не так, и главное, меня никуда не пускают! Ни тебе в церковь зайти,

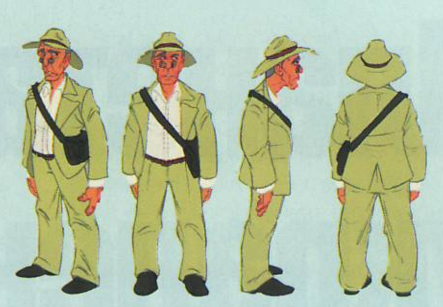




ни даже площадь пересечь...
Т.У.: Согласен. Меня тоже все время тянет возвращаться в места, которых нет в новой игре. Пока этого нет. Это станет возможным, но — в будущем!
.EXE: Кого из "старых знакомых" — кроме жандарма с площади Monfacon, инспектора Му и четы Хендерсонов — мы встретим в BS2? Расскажите, как они поживают, чтобы мы смогли подготовиться к встрече! (Что до меня, то я сгораю от нетерпения: общаться с Хендерсонами в Сирии было истинным удовольствием! И эстетическим, и интеллектуальным! — **Н.Д.**)
Т.У.: Да, Хендерсоны вернутся — и такие же невменяемые! Джордж столкнется с ними на Карибах — и в руках у Дуэйна будет грузовик, полный взрывчатки! Можете себе представить! Правда, это все: больше никого из "старичков" в игре не будет.
.EXE: А как же козел?! Нам до сих пор звонят и пишут несчастные советские геймеры (хотя мы успели опубликовать солюшен): "Как пройти этого чертова козла?". Похоже, бедное животное — главная проблема наших квестеров...
Т.У.: Да, на этой штучке многие споткнулись! Наши тоже недовольны! Должен предупредить: козел вернется! Готовьтесь!
.EXE: Изменилась ли команда? Кто рисует небо, кто будет композитором?
Т.У.: В основном команда осталась той же. Те же программисты (хотя engine в игре — новый на сто процентов!), те же авторы диалогов, аниматоры... Художник, работающий над раскраской фона, сменился — и нам кажется, он лучше. Композитор прежний.
.EXE: Тони, дурацкий, но такой болезненный вопрос: как это наша Нико могла принять от Андрэ такой отвратительный подарок?! Трудно сделать какой-то вывод по трем уровням, но в принципе...
Т.У.: Андрэ, конечно, полный ублюдок, но на самом деле Нико вовсе не воспринимает его всерьез! Джорджу и Николь придется проделать долгий путь, чтобы вернуться друг к другу. Пока дела у них обстоят не слишком хорошо, но, в любом случае, они помнят, как славно им работается вместе!
.EXE: Тони, вы уже играли в The Last Express (Smoking Car Production/Broderbund)? Что вы думаете о том, как "плоские" мультяшные герои в игре накладываются на трехмерные интерьеры?
Т.У.: Нет, я игры не видел. Судя по тому, что пишет критика, игра — дрянь. Мы видели скриншоты — скучища! Похоже, они относятся к себе слишком серьезно. (Тут я не могла не вспомнить, что самыми добрыми словами, которые Лев Толстой сказал об Иване Сергеевиче Тургеневе, было, кажется, "Что это он крутит передо мной своими демократическими ляжками?". Хотя насчет критики — это правда. Дура эта критика (местами). Но к этой теме мы еще вернемся. — **Н.Д.**)

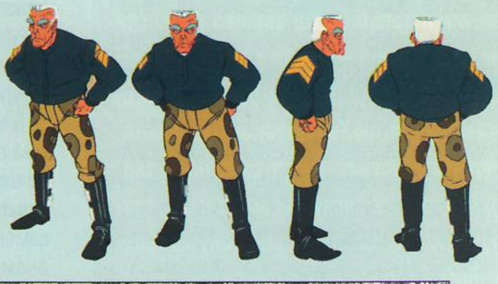


.EXE: В The Last Express был использован очень интересный принцип — квест целиком идет в реальном времени. Жизнь протекает независимо от нас, по своим законам, и наше дело — вмешаться или нет, где и когда...
Т.У.: В BS2 этого нет — хотя часто кажется, что дело обстоит именно так (надо уметь работать со сценарием, так скажем)... (Здорова фирма Revolution нас обманывать! — и только за счет ловкости рук (сиречь высокого профессионализма)! Прямо наш квестоманский Дэвид Копперфильд! — **Н.Д.**) Некоторые, наверное, помнят самую первую нашу игру The Lure of Temptress, где мы попытались использовать именно этот принцип. Здесь очень трудно добиться хороших результатов, но мы, несомненно, вернемся к этой технологии в будущем. Говоря конкретно, это именно то, над чем я работаю в данный момент!
.EXE: По слухам, выпуск BS2 отложен до октября. Ну, хоть тогда-то он выйдет?



Т.У.: Выход игры в странах Общего рынка намечен на конец сентября. Не знаю, когда игра попадет в Россию. Почему бы вашим игрокам просто не заказывать ее из Англии по почте? (Нет, наша бурная переписка по поводу задержек с доставкой моей "демы" ничему мистера Уорринера не научила! Он понятия не имеет, почему такая мысль никогда не посещает "российских геймеров"! — **Н.Д.**) К сожалению, мы, разработчики, не можем отвечать за маркетинг, но я рекомендую заинтересованным игрокам заказывать диски заранее — чтобы они попали к тем, кому нужно.

Интервью вела **Наталия Дубровская**.





Планета украденных детей

Наталия Дубровская

Солюшен к игре Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey

Ну и приключеньица обрушились на трогательную героическую головенку маленького Твинсена! Если вы, начиная игру Little Big Adventure: Twinsen's Odyssey, опрометчиво решили, что ваша задача — покончить с плохой погодой и спокойно ждать, пока разродится любимая жена (а это, судя по некоторым внешним признакам, должно случиться очень скоро), — оставьте пустые надежды, расстаньтесь с иллюзиями и приготовьтесь к таким похождениям, за время которых даже земная жена (да не то что жена — любая слониха!) раз десять разродилась бы от одних переживаний, и любой земной герой потерял бы терпение и пал смертью храбрых в тяжких космических битвах, утонул в кипящей лаве, захлебнулся бензином в подземных резервуарах, споткнулся, гуляя по скалам... Да мало ли что еще — вы что, с Твинсаном не знакомы, что ли?

Но вы же не собираетесь сдаваться, правда? И Твинсен не собирается — так помогите ему! А я помогу вам — уж больно долгая и тяжелая дорога предстоит!

Как вернуть Тунику предков?

Это, конечно, самое главное — вернуть Твинсену магические атрибуты, эффектно пылящиеся в музее со времен предыдущей маленькой большой одиссеи.

Итак, пора собираться: найдите в комоде ключ от кладовки (подойдите к комоду и нажмите "W") и возьмите оттуда золотой шар, а заодно прихватите карту (она больше похожа на глобус) и дротики от дартса. Теперь можно смело идти в люди! (Начните с ближайшего соседа — у него есть интересная схема канализации, хотя и подпорченная. На нее стоит взглянуть.)

Как всегда, желательно побеседовать со всеми встречными-поперечными — что-нибудь да узнаем! Например, где живет нерадивый маг-синоптик и как всех достал этот чертов дождь. До дождя мы еще доберемся — а пока надо сходить в музей имени самого себя и изъять оттуда главный экспонат.

В музее, как и положено, царит исключительный порядок — Твинсена туда не пускают без билета, а дверь на второй этаж, где находится пульт, отключающий защитное поле вокруг того самого главного экспоната — туники с медальоном, — заклинило.

Зато окно открыто! Заберитесь на крышу, оттуда в окно — и туника ваша! Только открыть с пульта дверь, отключить защиту — и бегом, бегом, пока она опять не включилась! Теперь Твинсен в полной форме — в прямом и переносном смысле!

Что делать с проклятым дождем?

Да, некрасиво! Не затем наш Твинсен сокрушал врагов в первой части и носил, как дурак, Тунику предков, чтобы теперь над сверхсолнечным (само собой — солнц-то два!) Твинсаном лил дождь и сверкали молнии! Не говоря уж о том, что одна из них угодила в нашего любимого ездового динозаврика, и он валяется в саду за домом, как бесполезная утварь. Надо бы вправить мозги специалисту по погоде (Weather Wizard) — пусть займется!



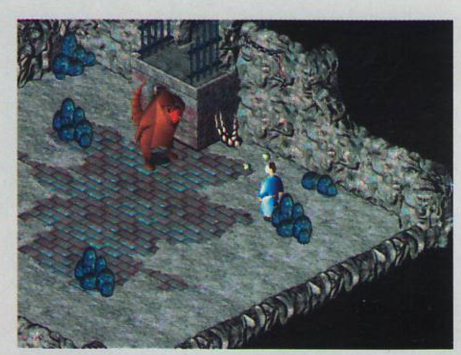
А по будням там дождь, и по праздникам дождь!..

Добравшись до мага, поговорите с ним... и отправляйтесь искать смотрителя маяка — во всем виноват он, потому что исчез и ключ от маяка прихватил. У маяка осталась только его безутешная подруга под цветастым зонтиком — она тупо смотрит в море и рисует себе страшные (и, кстати, совершенно правдивые) картины того, как гнусный Тралу похитил ее нелюдимого воздыхателя и держит в заточении на Скалах.

До Скал, где так любил прогуливаться несчастный Раф, добраться нетрудно, и паук на самом деле не такой уж страшный (хоть и очень большой) — его можно легко запинать ногами. Трудно будет дальше, когда придется прыгать по скалам, но вы наверняка справитесь. Не забывайте только разбегаться и старайтесь выбрать правильный угол обзора.

Нашли бедного Рафа? Пусть пока повопит, бедненький, а мы пойдем вперед — к комнатке со столом, где путь преграждают три большие бочки. Видите за ними большой рычаг-выключатель? Он открывает вторую дверь из комнатки. Надо только попасть в него магическим шаром: встать за бочками поудобней — и давить на "Alt"!

Теперь все просто — вперед и вперед, круша всех и заглядывая во все сомнительные местечки в поисках полезных вещей (это надо делать всегда и везде — не забывайте! Особенно обильный урожай приносят городские урны). Двое-трое маленьких и мохнатых с хвостами — тренировка перед встречей с пушистиком Тралу. Он почти такой же, только больше раза в два и мощнее раз в пять. Главное — не суетиться! Шариком его, негодяя, шариком, пока не останется от Тралу один только маленький золотой ключ — от той самой камеры, где голосит страшным голосом смотритель маяка, преступно покинувший свое рабочее место ради этих нелепых развлечений. Отпустите бедолагу, а потом прогуляйтесь к маяку вместе с Зои — приятно поучаствовать в создании хорошей погоды


Страшный Тралу — похититель хорошей погоды.

на целой планете! Даже если в результате с прояснённых небес на нее градом посыплются летающие тарелки...

Ставим Дино-птицу на крыло!

На крыше аптеки сидит пакостный твинсанский тинейджер и плюется в проходящих граждан из трубочки. Если в вас взыграли педагогические инстинкты, можете подкрасться к нему сзади и пнуть — он спикирует головой в урну и горько расплачется, но лучше себя вести от этого не станет. Так что не утруждайтесь и сразу же идите в аптеку.

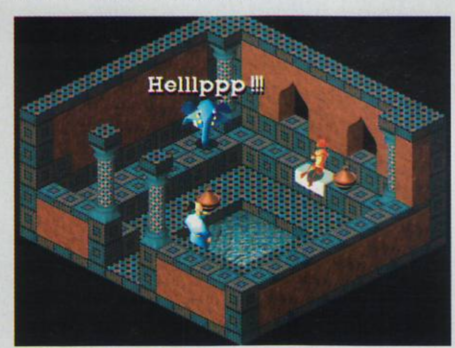
Разумеется, того, что нам нужно, у них нет (спросите фармацевта — и убедитесь!). Старая перечница, бездельничающая у прилавка, похоже, могла бы помочь... если бы некто юркий и похожий на крысу не стащил ее зонтик и не убежал с ним под дождь (при этом цинично оставив зонтик нераскрытым и насмехаясь над несчастной старушкой). Она готова помочь — только если Твинсен вернет ее поруганную собственность!

Этим и займемся: подберитесь к негодяю сзади в режиме "Discreet" — и он сам все отдаст! (Расстреливать его золотым шаром и дротиками — на самом деле занятие куда более обременительное и неблагодарное: он слишком быстро бегает и слишком хорошо слышит, лучше уж на мягких лапах!)

Старушка порекомендует Твинсену знахаря — он живет на Desert Island, куда ходит паром. Непременно купите в кассе билет, иначе слоноподобный паромщик вас не возьмет. На острове надо обязательно навестить инженера Баладино — у него есть запчасть для вашей машины. Можно даже сбегать (то бишь сплавать — опять взяв билет) домой и отдать деталь Зои — она займется ремонтом, а потом пригонит машину на остров, и перемещаться Твинсену будет куда удобней. Все равно к Баладино придется заглянуть еще раз, после того как Зои возьмет деталь — он забыл отдать рацию для семейных переговоров.

Добрая старушка понятия не имеет, как лечить больных динозавров — зато знает, что в Школе магов знают все. К тому же вряд ли ее хозяин обидится, если мы прихватим полосатую бутылочку с полки — это Gallic acid, специальный химикат для восстановления документов.

В принципе, никто знать не знает, где находится Школа магов (или знает, но говорить не хочет). Только заклинатель змей на крыше местной бани может кое-что рассказать — но к нему попасть сложно! Твинсену придется зайти в баню, добраться до женской парилки, напугать бедных купальщиц до поросячьего визга — чтобы прибежал возмущенный хозяин, — и бегом, бегом, за его конторку, на лестницу и на крышу, болтать с заклинателем.



Дамы явно недовольны.

Впрочем, можете не трудиться, я вам и так скажу: Школа магов скрывается в скалах на кладбище посреди пустыни, за запертыми воротами. Нужно объехать кладбище, найти два сухих дерева, а потом хорошенько поискать между ними узенькую тропочку, которая ведет к могилам, а там и до дверей в Школу рукой подать.

Я б в волшебники пошел — пусть меня научат!

Что должен уметь маг, даже начинающий? Совсем немного: воровать ключи и драться с привидениями. Без этого с вами никто и говорить не станет. Осторожно проберитесь между столами, минуя агрессивных голубоватых призраков, подойдите к сундуку... Нет, ни в коем случае! Не "подойдите", а подкрадитесь — как можно тише и незаметней. Тихонечко достаем ключ... и так же тихонечко крадемся назад — к синим призракам, потом быстренько их минуем... Дверь наверх распахнется перед Твинсеном — а там и директор Школы со своей секретаршей, и приятная беседа! Гони, спаситель Твинсана, 120 кэшей, а то до экзаменов не допустим!


Я же говорила — тихонечко!

Если таких денег у Твинсена пока нет (полагаю, так дело и обстоит) — тащиться вам вместе с любимым героем на заработки в Храм Бу, где теперь развернулся большой развлекательный комплекс. Побив изрядно билетера на входе (или заплатив ему денег, если ваш Твинсен такой уж законопослушный), отправляйтесь играть в дартс. Заплатите, расстреляйте двух механических уточек, выиграйте воздушные шарики, и... Что называется, "сама пойдет". Отнесут вас шарики к симпатичному колодцу, где растут золотоносные грибы. Насобирайте, сколько сможете, подсчитайте доходы... Если денег хватает — езжай, Твинсен, проситься в маги, если мало или жаба душит — сыграй в эту увлекательную игру еще разок. Собранные грибы исправно восстанавливаются за время нашего отсутствия (как и убитые враги, впрочем...).

Волшебник готов сделать Твинсена магом! Надо только пройти испытания... Первое и самое простое ждет за соседней дверью: расстрел движущихся мишеней на время. За успехи Твинсену выдадут специальную плевательную трубочку убойной силы, так что стоит постараться. Алгоритм тут может быть любой, у меня Твинсен избрал путь самый легкий и непорядочный: войдя в дверь и встав на платформу, быстро метните шар, чтобы сбить первую мишень, пока не убежала, а потом повернитесь градусов на 45-30. Из такого положения шар будет отлично сбивать мишени еще и на обратном пути, рикошетом — просто лупите без передыху, и обязательно получится, лишь бы темп с самого начала был взят правильный. Получилось? Вот поплюемся!

Для второго испытания Твинсену обязательно потребуется машина: таинственный Цветок, который ему надо разыскать, растет, как водится, на голой и неприступной вершине, и туда не дойти, не доползти, не допрыгнуть — только перелететь с соседнего холма на "тачке", хорошенько разогнавшись. Найдите два холма, украшенные отличными коричневыми досками для прыжков в никуда, — на одном из них и растет заветный эдельвейс. Забирайтесь на соседний, р-р-разгонитесь как следует... Есть!!! Готово!!! Колесами его, колесами! Таким образом цветок попадет в наш инвентарь, и мы смело предъявим его вредному Магу, который так гоняет нашего Твинсена за его же деньги.

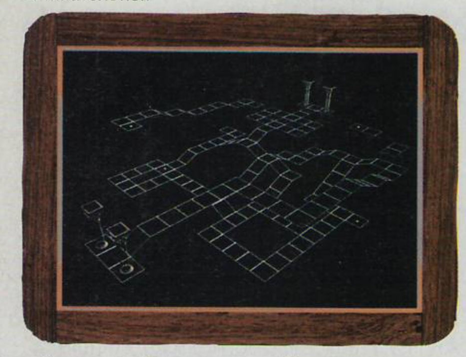
Ура! Дуделка наша! Тот самый Horn of Healing, которого так не хватало нашему динозаврику! Подудим ему под ухом — пока не вылечится!

Как стать магом за 50 монет

Итак, сверхзадача решена: старина Dino-Fly встал на ноги и может летать; он готов доставить Твинсена на любой остров Твинсана — хоть на Island of the Dome of the Slate, где на-

шего героя ждет последнее (и самое ужасное) магическое испытание. Конечно, мы все это затеяли ради подбитого крылатого товарища, но не бросать же, не закончив, — ведь деньги заплачены!

Прилетев на остров, всенепременнейше посмотрите на табличку у дверей! Запомните, даже зарисуйте... Впрочем, можете не делать ни того, ни другого — просто положите перед собой журнал и поглядывайте на картинку (см. ниже), когда заблудитесь. А заблудитесь вы обязательно: ходить в темноте по дорожкам, которых нет, — задача поистине волшебная! Главное — не грохнуться с высот поднебесных в бездну адову, и именно здесь вам и поможет эта странная карта. Помните, что дорожки проходят на разных уровнях, и будьте внимательны!



Вот это да! Сам директор Школы магов пришел подивиться тому, что вы (вернее, ваш умный и ловкий Твинсен) остались живы! Вот вам хитрая табличка для запоминания карт и схем в награду и право явиться за дипломом в Школу, когда захочется.

Уф! Диплом мы получили, но с форменным прикидом хуже: на складе все кончилось, и придется покупать за свои кровные у летучего спекулянта. Как только Твинсен предъявит ему диплом, тот разнежится и спихнет ему полный комплект магического обмундирования всего за 50 кэшей (где брать деньги, вы уже знаете). Особенно Твинсену идет длинная белая борода — наконец-то видно, что он человек солидный!

Маги идут в баню

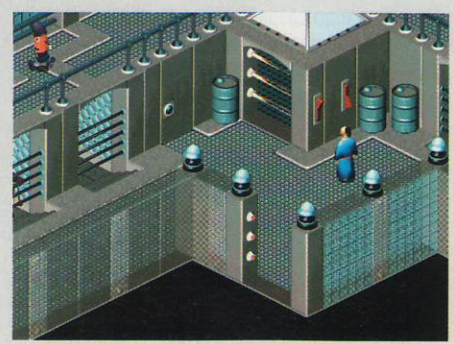
Что там говорил директор о пропавших коллегах? Пропали бородатые мудрецы, все пропали! Похоже, пошли в баню... и не вернулись. Надо бы и нам туда заглянуть. Теперь Твинсен может легко проверить, куда деваются маги — сам такой!

В отеле Hacienda, где бесследно исчезли все местные волшебники (и где расположена пресловутая баня), уже вовсю заправляют пришельцы. Один из них и Твинсена зовет с собой — он его проводит туда, куда пошли все его бородатые коллеги. Ну что ж! Хорошего из этого ничего не получится, но делать нечего — пойдем за ним, в подземелье, потом на космолет... В гости к гостям, так сказать. В космолете Твинсен должен непременно отыскать translater — специальный прибор для перевода вражеской тарабарщины на родной твинсанский язык. Дальше Твинсену без него никуда!

В чужой тюрьме и стены помогают

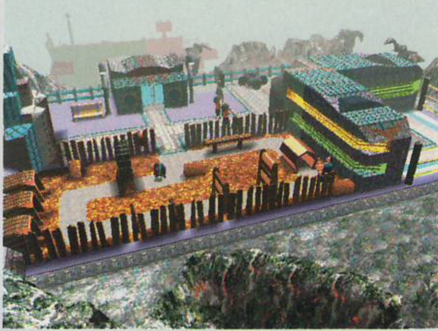
Вот оно, хваленое зелишское гостеприимство! Посадили визитера в тюрьму, даже не предъявив обвинения и не дав ему возможности связаться со своим адвокатом (кто бы это был, кстати?).

К счастью (для нас и Твинсена), в соседнем купе едет неуловимый Джо — зеленый малыш, который все никак не мог разобраться со своими превращениями, — помните? Он быстренько телепортировался к нам в камеру и давай трещать что-то о похищенных магах... об украденных детях... о вражеских замыслах — и тут прибежал охранник бить нашего Джо за неуместные перемещения между замкнутыми пространствами. Конечно, нам остается только хорошенько отделать этого неумного вертухая, подобрать его последний бонус и бежать отсюда куда глаза глядят — а глядят они на родной Твинсан, разумеется.



Образцово-показательная межпланетная тюрьма.

На стене — два красных выключателя, надо о них позаботиться. Удобнее всего просто прицельно плюнуть в них из трубочки. Готово? Силовые поля с дверей сняли? Вот и бегите теперь вниз по лестнице, к мерзкому двуногому роботу о двух пушках. Робота надо расстрелять волшебным шаром — причем постарайтесь к нему не приближаться! Здесь рукопашная более чем неуместна. Робот рухнет и взорвется, пробив отличную брешь в заборе — в нее и беги, Твинсен, а потом налево — не к полигону, где носится агрессивная покатушка, не к шлагбауму, а к собачьей площадке... Страшные собаки на самом деле убиваются довольно легко — лучше схватиться с ними, чем с солдатами. За псарней есть очень нужный домик — через него можно выбежать на космическую стоянку.



За домиком напротив — космопорт!

На честном слове и одной шестеренке

На площадке стоит отличный пустующий шаттл, но — увы! Подлый водила прихватил с собой ключ зажигания (коричневую шестеренку, которая вертелась в одном из терминалов, когда мы летели сюда).

Красивая башня справа — это центр управления полетами, где этих шестеренок — завались и больше. Одна во всяком случае точно есть. Заходим, убиваем охранника... потом еще одного... потом еще одного... потом инженера... потом еще одного — короче говоря, прорываемся с боем наверх, хватаем шестеренку и бежим в любимый космический челнок, вставляем ее в терминал...

Враги сожгли родную хату

Ж-ж-ж-ж! Ж-ж-ж! Бум! Бряк! Да, экзамены по вождению летающих тарелок наш маленький герой сдавать явно не готов!

...И после такого волнующего полета вместо утешения получит бедный Твинсен известие, что враги и детей уже всех уволокли, и маги так и не вернулись, и вообще пришельцы захватили всю планету, и двигаться теперь здесь можно только перебежками. Слоник Баладино уже смотался на Emerald Moon — вести подрывную работу, и ждет Твинсена к себе в помощники. Он оставил ему на местном складе



очень полезную вещь — реактивную примочку для полетов на малой высоте. К тому же Твинсену придется раздобыть очень важные вещи: Sendell's Ball, Lightning Spell и Protection Spell. И то правда, куда нам теперь без заклятий?


Для Windows 95® и MS-DOS®
Полная документация на русском языке
LBA²
little big adventure™
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию “Софт Клаб”
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров
ELECTRONIC ARTS™
ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL
Little Big Adventure является товарным знаком Adeline Software International. Electronic Arts и логотип Electronic Arts являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts в США и/или других странах. Windows и MS-DOS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах.

Добыча коробок в особо трудных условиях

Слоник на складе охотно пустит Твинсена внутрь — на поиски заветной коробки с большой наклейкой. Удобная летающая хваталка в зале управляется просто — надо вставать на нужные лучи металлической звезды, и таинственное устройство будет послушно скользить над полом. Установите его точно над коробкой и, когда коробка подхватится, гоните ее в дверку в конце комнаты — по стрелке.



Вот он, Sendell's Ball! Но об этом — в следующем номере.

Теперь следуйте в помещение, куда она приползла... Дальше два варианта: заплатить 102 кэша наглому бездельнику у ящиков или оттащить коробку наверх самостоятельно. Если у вас денег много, мой совет: лучше заплатите! Возни с этой коробкой! Если же вы поиздержались или любите приключения, я вам расскажу, как справиться с этой жуткой задачей.

Толкайте коробку вперед и вперед по стрелке, стараясь держаться правого края, — иначе конвейер утащит ее обратно в зал, а Твинсен непременно получит подъемником по физиономии. Первая задача — отправить ящик на этаж ниже, просто спихнув или воспользовавшись платформой (все подъемники управляются синими рычагами).

Продолжаем движение по стрелкам, к наглому распорядителю, который просто пошлет Твинсена подальше. Несомненно, он заслужил хорошего плевка из трубочки! Потрясенный грубиян бежит с позором, оставив за спиной запертую дверь и ничего не сказав про ключ.

Ключ, господа, лежит в картонной коробке над конвейером, только что унесшим бедного крысака в никуда. Допрыгнуть до нее нелегко: надо забраться (с подъемника) на конвейер, проходящий выше всех (первый, куда угодил крысак), и уже оттуда сигануть к ней поближе. Есть ключ? Вот и чудненько!

Теперь толкаем коробку по стрелкам... Опять упали на уровень вниз? Отлично, Твинсен, воспользуйся рычагом, чтобы поднять коробку вверх (да-да! и пусть стрелки вас не смущают!), и дергай второй рычаг — теперь он уже заработал. И не попадайся платформе, которая везет коробку, на пути, а то она повернет назад!

Приехали? Дерните выключатель на стене, чтобы поднять коробку повыше... Залезайте на возвышение, толкайте коробку на конвейер и отправляйте Твинсена за ней. Ура! Победа! Вы только что сэкономили 102 кэша и потеряли полчаса времени!

Еще мы получили jet-pack — вперед, на Desert Island!

Заклятья на дороге не валяются

Нет, отнюдь не валяются — они по большей части распиханы по пещерам. Одна из этих пещер находится в море, на крошечном островке напротив отеля-бани. На крыше отеля есть телескоп, в который ее прекрасно видно.

Наш реактивный комплект позволит Твинсену легко добраться до пещеры — а там уж главное не наткнуться на летучую мышь, не то непременно утонешь. Приземлите Твинсена на площадку перед шипами — и быстренько хватайтесь за шар. Три скелета, таскающие по залу ящики, настроены отнюдь не дружественно!

Поубивав костлявых, Твинсену придется опять заняться интеллектуальной деятельностью: придумать, как допрыгнуть до узенького прохода над подъемником справа.

Погрузите на подъемник коробку, которую покойные скелеты таскали по полу, и поднимайтесь вместе с ней наверх. Там отволочите ее к возвышению, где стоит второй ящик, запрыгните и спихните его на коробку. Теперь осторожно тащите стопочку к нужному месту — главное, чтобы коробки остались друг на друге, а то придется еще помучиться. Пригнав коробки в нужное место, пусть Твинсен сделает так, чтобы коробки стояли друг на друге "лесенкой" и на них можно было запрыгнуть... и запрыгнет!



В данный момент несчастная крыса пытается бежать вперед, но двигается исключительно назад!

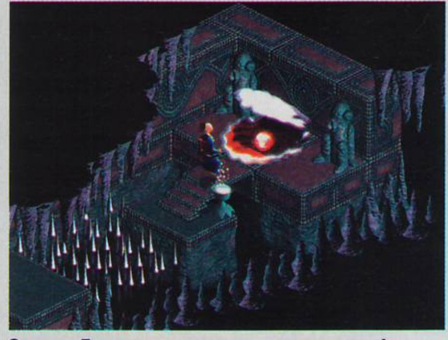
Теперь придется побродить, пока он не найдет такого коричневого и в иголках, который плюется сердечками такого же фашистского цвета.

Убить его довольно трудно. Я лично в конце концов нашла позицию под лестницей, где он не мог достать Твинсена, а тот отлично попадал в него своим волшебным шаром.

Хрустальная змея, извивающаяся в специально отведенном месте в углу, — это Protection Spell, вещь необычайной полезности. С ней никакая смерть не страшна и любой враг обречен — если, конечно, мы отсюда выберемся, ведь той же дорогой вернуться не удастся. Парить между летучими мышами Твинсен уже научился, а вот когда на него налетят ржавые елочки, придется попотеть! Старайтесь держаться стены и помните, что всегда можно притормозить, сделав небольшой поворот.

Ручная молния одноразового действия

Теперь можно смело заняться поисками самого главного магического атрибута Твинсании — Sendell's Ball. Само собой, такая полезная вещь может скрываться только в канализации! Причем в ледяном кубе, который неизвестно что там делает и разрушается только при ударе Lightning Spell, маленькой ручной молнии, которую Твинсену еще придется раздобыть.



Смотри, Твинсен, не грохнись от восхищения!

Начнем с жемчужины, необходимой для ее производства. На том же Desert Island есть маленькая деревянная пристань, а на пристани — колокольчик (чтобы туда попасть, надо миновать засевшего за ящиками в порту пришельца с пистолетом). Если в колокольчик позвонить — приплывет морская черепашка и отвезет Твинсена в пещеру, где лежит здоровенный моллюск с жемчужиной во рту. Пулять в него шаром и прыгать на шипы смысла не имеет. Нужно просто надеть jet-pack и перелететь шипы, а потом спокойно взять жемчужину.

(Кстати, если вас не пугает необходимость подраться, можно обойтись и без черепахи — убейте пришельца, который бродит по прибрежной тропе, пройдите по ней до конца и летите себе в пещеру! Очень даже просто!)

Жемчужину предстоит сварить в горшке мага-синоптика в его шатре. Что получится, Бог ты мой! Но об этом — в .EXE # 9.

(Окончание в следующем номере.)



СИМУЛЯТОРЫ

- F-16: Fighting Falcon
- iF-22 Raptor
- Parkan: The Imperial Chronicles

Parkan: The Imperial Chronicles

66

""Паркан" нельзя назвать легкой игрой. Даже имея за плечами солидный опыт игры в Privateer и Quake, можно надолго застрять в том или ином месте. "

F-16

62

"Графика на уровне, звук — тоже (музыка, повторюсь, великолепна), сюжет — нормально, симулятор реалистичен, но не особо сложен. Чего же еще желать?"

iF-22 Raptor

70

"Хорошо получилось! F-22 качественно нарисован, затекстурен — и вся механизация крыла работает."

Взвод номер два

Имевшие когда-то огромную популярность танковые симуляторы теперь сильно подрастеряли свой рейтинг. Из множества существовавших некогда названий сегодня можно вспомнить разве что M1 Abrams и M1 Tank Platoon. Что удивительно, последняя игра вскоре получит продолжение. Так



и есть: фирма MicroProse недавно заявила о работах над **M1 Tank Platoon II**. Обратите внимание: название игры не изменилось, несмотря на тот факт, что танк другой. Именно так, MicroProse не желает общаться с устаревшей техникой. На арену выходит M1A2 Abrams.

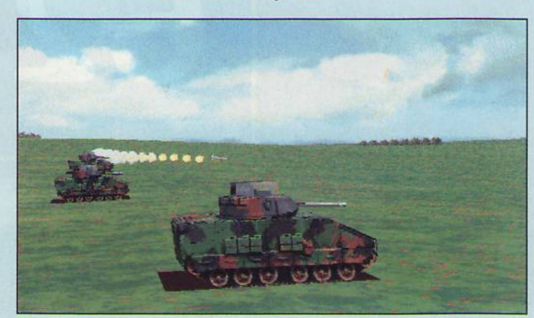
Пользователи, припоминающие старый хит, почувствуют себя как дома и в M1 Tank Platoon II. Как и прежде, вы управляете взводом из четырех танков, можете сесть в любой из них, а также пользоваться поддержкой сторонних сил — вроде мотопехоты, артиллерии, вертолетов, штурмови-



ков. Чем хорош новый танк? Авторы игры обещают командиру боевой машины тепловой окуляр, а также весьма продвинутую систему обмена данными между танками.

Но наряду с приятными новшествами есть и некоторые странности. Например, все четыре члена экипажа полностью смоделированы, но пользователь сможет "вселиться" только в пару бойцов. Вы сможете попробовать себя в роли либо командира танка, либо стрелка. Пугает невозможность непосредственного управления машиной? MicroProse считает, что компьютерный водитель справится с поставленной задачей лучше вас. Нужно лишь определить точный маршрут для каждого танка на тактической карте. Вам останется только с ветерком прокатиться и перестрелять вражью силу.

Кстати, приказы могут отдаваться из любого танка. Разработчик решил не осложнять себе жизнь воспроизведением тех радиопереговоров, которые ведутся командиром как с собственным экипажем, так и с соседями по взводу. Не удивляйтесь, если этими соседями окажутся морские пехотинцы. В новом M1 Tank Platoon вы сможете выбрать между армейской частью и морпехами, тоже экипированными танками. Более того, благодаря такой возможности, количество моделируемых машин в целом только увеличивается. Ну а против вас будут выступать управляемые арабами



(военные действия происходят в Саудовской Аравии) Т-80, Т-90, БРДМ, БМП, БТР, "Тунгуски", вертолеты и штурмовики "Су".

Как все это будет выглядеть? Графический engine игры почти закончен. В связи с тем, что "движок" довольно неприхотлив в системных требованиях (ему хватает процессора Pentium 100), разработчики игры все еще сомневаются насчет выпуска 3D-акселерированной версии. Настолько же туманны планы MicroProse и насчет multiplayer-режима.

F22. Еще один

Фирма DID получила всемирную известность благодаря своему навороченному симулятору EF2000. Недавно ею было выпущено несколько patch'ей к известному хиту, которые обеспечивали поддержку многих 3D-ускорите-



лей. Этот шаг был необходим — графика в игре требовала слишком многого от игрового железа. Оказывается, все это время Digital Image Design занималась не только 3Dfx-изысканиями. Фирма тщательно готовила новый авиасимулятор, гордо названный **F22 Air Dominance Fighter**.



Надо отметить, что сама DID называет свою новую игру "не только симулятором". F22 ADF включает в себя элементы стратегии и позволяет пользователю руководить полномасштабными боевыми операциями. Ваш выбор самолетов: военно-воздушные силы США, ВВС Саудовской Аравии (!) и Египта (!!!) с удовольствием дадут вам прокатится на новом секс-символе американских ВВС F-22. С другой стороны, вы всегда можете подняться на борт самолета AWACS и, с поста командира, руководить действиями истребителей. Как только такая работенка вам надоедает, можно мгновенно пересесть в кресло любого F-22.

DID не остановила малая скорость графики в EF2000. Теперь фирма предлагает пользователям насладиться "тем уровнем графики, который до сих пор был доступен лишь обладателям мощных workstation'ов". Для тех, у кого нет под рукой 3Dfx или хотя бы PoverVR 2, такое заявление означает лишь волнующий полет без текстур и спецэффектов. Ну а обладателям 3D-ускорителей предлагается полный набор бонусов — light-sourcing, atmospheric lighting, полупрозрачные многослойные облака, реалистичная погода и отлично смоделированная система ночного видения.

DID предлагает вам полетать над Красным морем и прибрежными



районами. Четыре с половиной миллиона квадратных километров, поместившихся в игре, с успехом покрывают восемь стран и обладают весьма разнообразным ландшафтом. Пустыни, горные нагромождения, спокойные долины — есть где разгуляться 3D-акселератору. В число миссий входят как полномасштабные кампании, так и целый курс обучения полетам на F-22. Может, когда-нибудь пригодится? В программу подготовки входит тренировка взлета, посадки, дозаправки в воздухе и, конечно, инструктаж по использованию всего имеющегося на борту вооружения.

DID предусмотрела и полную поддержку multiplayer-режима. F22 ADF использует в этих целях DirectPlay, а значит, обеспечит связь через модем, нуль-модемный кабель, сеть или Интернет. Хотите поговорить с напарником или врагом? Нет проблем — у вас в запасе около 10000 слов. С таким словарем нетрудно и в любви объясниться...

Заинтересовались? Игрушка ожидается к концу нынешнего года.

Беспокойный F-15

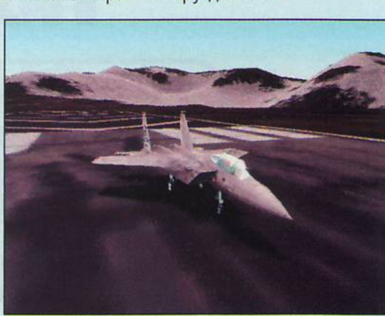
На этот раз уже довольно стареньким самолетом занялась молодая фирма Jane's, партнер Origin и часть Electronic Arts. На настоящий момент времени фирма выпустила лишь два симулятора: ATF и Jane's AH-64D Longbow. Вертолетный симулятор, как известно, завоевал всеобщее признание и сделал имя Jane's. Теперь Jane's решила вплотную познакомиться с рабочей лошадкой F-15.

Игра так и называется — **Jane's F-15**. Проектом занимаются люди, ранее участвовавшие в создании F-19 Stealth Fighter (!), F-14 Fleet Defender и F-15 Strike Eagle III. Как видите, команда обладает некоторым опытом в данной области. Таким образом, единственное, что можно ожидать от подобной компании, — это еще один очень серьезный симулятор.



Модель полета F-15 будет настолько точной, насколько это возможно. И дело не только в большом опыте разработчиков. Просто они пользуются теми данными по самолетам и аэродинамике вообще, которые им предоставили ВВС США. Скажем больше: на фирму согласились поработать несколько армейских инженеров, неплохо знающих F-15 во всей его красе. Ну а чтобы полученные "на халяву" данные "заиграли", необходимо четко и достоверно смоделировать саму атмосферу. А раз так, пользователь получит на экране все то, что испытывает настоящий летчик, — изменяющиеся с разной высотой числа Маха и даже специальный эффект от прохождения звукового барьера. Аэродинамическая модель в игре настолько хороша, что учитывает поведение самолета в зависимости от боевой нагрузки и расположения ракет и бомб на пилонах. И никаких ограничений.

F-15 — самолет старый, он не обладает сложной компьютерной системой, которая "помогает" вам летать. Хотите вираж в пару десятков "g"? Пожалуйста. Игра закончена, вы умерли от перегрузок, а самолет развалился на части прямо в воздухе. Если все сказанное вас пугает, то, может быть, вам стоит выбрать более легкую модель полета? Jane's подготовила ее, но это для слабачков.



Графика. Jane's является одной из немногих фирм, которые не бросились использовать исключительно модные 3D-ускорители. F-15 работает с вашей стандартной 2D-картой в 256 цветах. Хитрость в следующем: программисты сделали собственную чисто программную эмуляцию стандартного для акселераторов эффекта bilinear filtering. Именно поэтому графика кажется достаточно гладкой, без характерных "блудных" пикселей и рваных краев. Присутствует и lighting в реальном времени. Ищите быструю 2D-карту — она вам очень понадобится.



Jane's приготовила для пользователей четыре режима игры: Quick Action, Single Missions, Mission Builder и Campaign Play. Предпочитающих "быстрый старт", по идее, не должно волновать место, над которым проходит бой. В одиночных же миссиях вы сможете полностью спланировать весь полет — от места взлета и посадки до указания желательной скорости и высоты, а также времени прохождения каждого waypoint'а. Ну а Mission Builder позволит вам создавать собственные сценарии. В зависимости от оговоренных действий пилота будут происходить определенные события. Все перечисленные достоинства будут в полной мере отражены в больших кампаниях. Важно, что действия пилота будут иметь значение для последующих заданий. К примеру, если вашего летуна убили в одной из миссий, вам придется призывать в армейские ряды новобранца.

Дата выхода игры пока не определена — может быть, в конце 1997-го, может, в начале 1998-го...

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

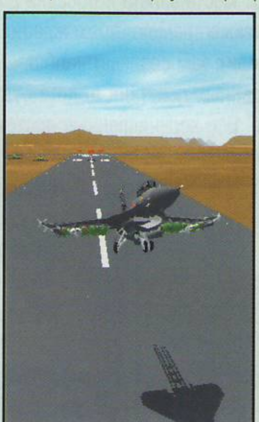
Андрей Ламтюгов

Ясный сокол

Сейчас мы можем утверждать с полной определенностью: переворот в мире авиасимуляторов для IBM PC был совершен еще до того, как появились IBM PC, и совершила его не какая-то игрушечная фирма, а весьма и весьма серьезная корпорация под названием "Локхид Мартин". Это произошло в тот момент, когда в 1976 году в небо поднялся опытный образец нового тактического истребителя, получивший название F-16. Триумфальное шествие новой машины по всему земному шару сопровождались точно таким же шествием ее электронных версий по флоппи-дискам и винчестерам, а чуть позже — и по CD-ROM'ам. Дело началось с Jet от Microsoft — побочной версии Microsoft Flight Simulator 2, и продолжилось аж тремя Falcon'ами от Spectrum Holobyte. Игрописателей не остановили даже итоги Войны в Заливе, по которым F-16 был признан самым неэффективным тактическим истребителем из всех стоявших на вооружении коалиции. Уже после завершения этой заварухи армада виртуальных "Соколов" получила мощную поддержку в лице Strike Commander фирмы Origin, дополнилась симулятором Back to Baghdad, разработанным Military Simulations Inc., — и, наконец, пришла к нынешнему состоянию: виртуальные пилоты ожидают четвертый Falcon от MicroProse, которая, наложив лапу на Spectrum Holobyte, решила не останавливаться на достигнутом. А чтобы ждать было не так скучно, I-Magic и Digital Integration выпустили еще один продукт на ту же тему — *F-16 Fighting Falcon*.

На всякий случай напомню, что представляют из себя игры от I-Magic/Digital Integration. Эти фирмы прославились, создавая игры в двух жанрах: стратегии и симуляторы. Стратегии им удаются блестяще — чтобы убедиться в этом, обратитесь к соответствующему разделу журнала. С симуляторами же дело обстоит не так просто.

Хороший бэкграунд, прекрасные звуковые эффекты и музыка, высокий уровень реалистичности сочетаются с удивительно слабой графикой. Наиболее фундаментальный тому пример — iM1A2 Abrams, о котором уже писалось.



В целом

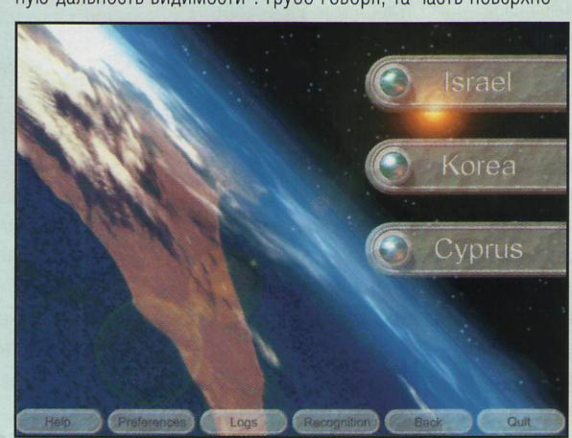
F-16 почти полностью сохраняет стиль интерактивно-волшебной дилогии Apache — Hind, и было бы логично предположить, что и по уровню графики он ничем от них не отличается.

К счастью, здесь все несколько иначе. Видимо, engine остался тем же, но он подвергся существенной доработке. Вероятно, свою роль сыграло и то, что истребители действуют на гораздо больших высотах и с гораздо большими скоростями, чем боевые вертолеты, поэтому пилот не располагает особыми возможностями по разглядыванию земли и различных объектов. Поверхность земли затекстурена. Объекты — тоже, причем, естественно, лучше всех оформлен ваш самолет — на его корпус не только нанесены всевозможные опознавательные знаки (нанесены абсолютно точно), но даже мелкие предупреждающие надписи, хотя прочитать их, даже при максимальном приближении, было бы абсолютно невозможно.



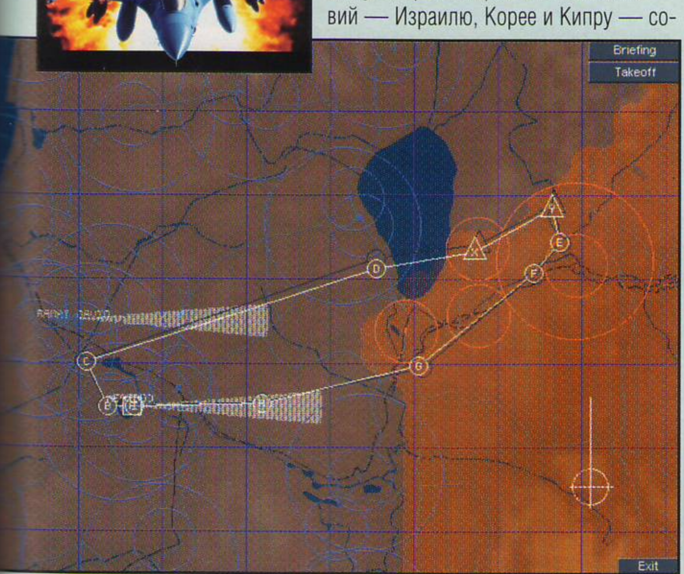
Тем не менее эти улучшения все же не выводят игру в одну весовую категорию, скажем, с Lightning. Интересно, что некоторые действительно удачные моменты на общем фоне выглядят как стилевой диссонанс. Хороший пример — видно, как за соплом колеблется раскаленный воздух, красиво искажая посредственно затекстуренный ландшафт. Такого эффекта не было еще ни в одной игре, но здесь он слишком плохо вписывается в общую картину.

К этому можно добавить еще и то, что графика не является очень уж быстрой. Иногда на Pentium 100 программе явно не хватает времени на обсчет полностью детализированной картинки и тогда она без лишних слов сбрасывает "максимальную дальность видимости". Грубо говоря, та часть поверхно-



сти, которая ближе к горизонту (подчас довольно большая), резко превращается в небо. Осознается это не сразу, а попытка сориентировать самолет в пространстве по новому горизонту направляет его точно носом в землю. Причем самое интересное то, что времени для обсчета не хватает обычно в воздушном бою, то есть именно тогда, когда на приборы смотреть некогда.

Звук, как и во всех играх этого семейства, относительно неплох. А музыка просто выше всяких похвал. Digital Integration принципиально сохраняет ее в формате RAW (по существу, в несжатом WAV), что при инсталляции требует немалых объемов дисковой памяти, — но она того стоит. Каждому из трех театров военных действий — Израилю, Корее и Кипру — соответствует своя примерно трехминутная композиция. (Кстати, о театрах: странно, что нет Украины.)



Пять составляющих

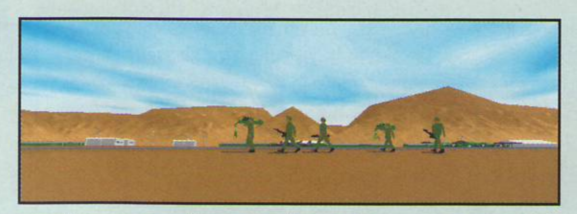
Игра состоит из пяти основных частей: quickstart, учебные миссии, одиночные задания, кампания и multiplayer. Учебных миссий много — каждая посвящена применению отдельного образца оружия. Есть смысл пройти их полностью, ибо в F-16 применение оружия, даже на самом низком уровне сложности, — дело не очень простое, и им лучше овладеть заранее.

Разобравшись с этими вещами, неплохо приобрести реальные боевые навыки. Лучше всего это делать в режиме quickstart. Этот режим, как ему и подобает, начисто лишен всякого виртуального бумаготворчества. Вот тебе самолет — садись и лети! Обучающее предназначение quickstart еще более подчеркивается возможностью включить "режим непобедимости", мгновенным отображением счета (увеличился — значит, попадание) и, самое главное, бесконечным запасом топлива и оружия.

В режиме single mission общая идеология Apache — Hind также была сохранена: миссии можно выполнять в любом порядке, результаты их прохождения фиксируются в виде галочек — простых или двойных, если эти результаты играющего не устраивают, то их можно не сохранять или выполнить миссию заново.



В кампании ничего этого нет, там провал или гибель — ситуа-

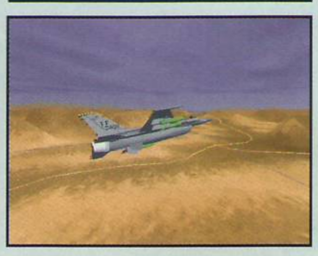


ции абсолютно необратимые. Невыполнение задания по той или иной причине мгновенно влечет за собой общее ухудшение обстановки на театре военных действий.

Большой заслугой Digital Integration является то, что в F-16 была сохранена исключительно удачная модель "большой картины", одним из элементов которой является вверенный вам самолет. Как и в ее предыдущих вертолетных разработках, на земле, проносящейся под вашей машиной, грохочут взрывы, бегут солдаты, боевая техника ведет огонь — и все это не имеет к вам ни малейшего отношения, хотя в любой момент в происходящее можно вмешаться. К сожалению, масштабность и динамика этого процесса ощущается заметно хуже, чем, например, в Hind: увидеть бегущих солдат можно, пожалуй, лишь на своем аэродроме, из кабины самолета, стоящего на полосе.



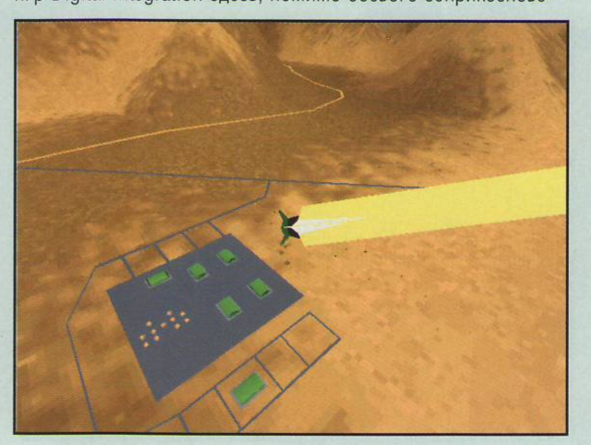
А самый неудачный момент — обсчет результатов миссии. Если вас сбили, то это автоматически означает провал. Допустим, вы вдребезги разнесли батарею гаубиц (и не просто разнесли, а с рейтингом outstanding), и вам уже сообщили, что mission accomplished. Но на обратном пути вас уже поджидала орава МиГ-29, и вот тут-то удача вам изменила. И все! Мало того, что в окне результатов будет красоваться слово FAILURE, очередной расклад в кампании будет создан исходя из того, что на предыдущем задании ничего не было уничтожено.



Управление самолетом

Если можно так выразиться, то F-16 наворочен в мелочах. В нем нет сверхсложной модели полета и звездной россыпи действующих электронных устройств. Но зато ночью нужно нажать специальную клавишу, включающую подсветку приборной доски.

В принципе, взлет и ведение боя не представляют из себя чего-то очень уж сложного (по крайней мере по сравнению с некоторыми другими представителями жанра). Выполнение боевой задачи на низком уровне сложности небеспроблемно, но вполне осуществимо. Однако в отличие от предыдущих игр Digital Integration здесь, помимо боевого соприкоснове-



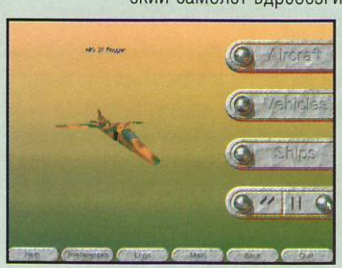
ния с противником, присутствует еще один крайне рискованный момент — посадка. Именно этот элемент делает самолетный симулятор гораздо сложнее вертолетного.

Посадка в "Боевом соколе" еще серьезней, чем в "Су-27". Произнеся это, я рискую получить от читателей вполне логичный вопрос: куда же сложнее? Можете не сомневаться — есть куда. Дело в том, что при посадке нос самолета приходится задирать так, что в самый ответственный момент (именно тогда, когда надо сориентироваться и внести последние поправки в курс) приборная доска полностью загораживает полосу. Отключить ее нельзя. Конечно, можно извернуться и лететь так, что полосу все же будет видно, но это наложит весьма существенные дополнительные ограничения на пилотирование. И это в F-16, кабина которого плохим обзором никогда не отличалась! Короче говоря, выполнив задание, не обольщайтесь — вы еще не посадили самолет.

В последний момент разработчики спохватились и ввели возможность автоматической посадки. Причем это не какой-то особый режим автопилота, как в "Хорнете", а скорее небольшой cheat: при автоматической посадке внешняя камера демонстрирует самолет с разных ракурсов, а все необходимые операции (вроде выпуска шасси) происходят сами собой.

Бой

Здесь "Боевой сокол" не представляет из себя чего-то радикально отличающегося от других симуляторов современных истребителей. Хотя, пожалуй, стоит отметить довольно низкую эффективность ракет "воздух-воздух": обычно они взрываются на некотором расстоянии от цели, слишком большом для мгновенного уничтожения. Совсем другое дело — пушечная очередь. Ее попадание мгновенно разносит вражеский самолет вдребезги (кстати, очень характерный момент для игр этой серии — подбитые аппараты никогда не падают на землю, а просто разлетаются дымным облачком), другое дело, что попасть во что-либо из пушки здесь довольно сложно. Автоматический режим ведения огня не позволяет стрелять, если вероятность поражения недостаточна, и тем самым экономит снаряды, но на практике это оборачивается тем, что пушка, скорее всего, будет молчать в течение всего боя. Конечно, автоматику можно отключить, но это не очень помогает делу, так что единственный эффективный способ стрельбы — строго с хвоста, с предельно малой дистанции, и цель не должна маневрировать.



Вообще, атакуя воздушную цель, нужно все время следить не только за дистанцией, но и за индикатором скорости сближения. Атака на встречных курсах имеет свою специфику.





Захват наземных целей осуществляется автоматически, что, конечно, здорово упрощает дело. Радар же не просто ведет цель, но и идентифицирует ее, отображая тип (опять-таки как в предыдущих разработках). Отмечу, что самое трудное дело — это strafe. В авиасимуляторах это слово означает совсем не то, что в 3D Action, а именно — стрельбу из пушки по наземным объектам. Для уверенного поражения крохотных грузовичков и бронетранспортерчиков приходится выделывать дикие маневры в считанных метрах от



земли, что не доставляет ни малейшего удовольствия.

Однако ваше главное средство обнаружения не радар (обзор которого весьма ограничен), а RWR — Radar Warning Receiver, детектор облучения. Почаще посматривайте на него.

Ведомый — это тема для отдельного разговора. Он действительно ведомый — ему можно отдавать команды. Но ему и в голову не приходит, например, держать строй, так что, взлетев, он сразу отрывается от вас и исчезает вдали. Какое-то время его еще видно на экране радара. Все так же, как и в Apache — Hind.

И последнее

В целом F-16 оставляет ровное впечатление. Это не претендент на титул "симулятор года", но и не "отстой". Графика на уровне, звук — тоже (музыка, повторюсь, великолепна), сюжет — нормально, симулятор реалистичен, но не особо сложен. Чего же еще желать?

Да! F-16 отлично ладит с вещью, имя которой звучит (по крайней мере для меня), как музыка. Только вслушайтесь: MS-DOS.

F-16
Fighting Falcon

Разработчик
Digital Integration
•
Издатель
Interactive Magic
•
Рейтинги
Графика 77%
Звук 85%
Сюжет 80%
Интересность
80%

Системные требования
Pentium (лучше P120), 16 Мбайт RAM (лучше 32), SVGA, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/DOS 5.0

Александр Вершинин

В поисках утерянного ковчега

Эта игра создавалась три с половиной года. Невиданный для наших разработчиков срок. Ее несколько раз кардинально переделывали: меняли графику, доводили до ума, а затем снова устраивали капитальный ремонт. Да что говорить, если за пару-тройку недель до официальной презентации все спрайты в симуляторе были заменены настоящими трехмерными моделями! Специальная оптимизация под процессоры Pentium Pro, Pentium II и поддержка Pentium MMX. Возможность использования столь популярного 3D-акселератора 3Dfx...
Что это? Вариантов не очень много, не так ли? Точнее, он один — концептуальный проект *Parkan: The Imperial Chronicles* от российской компании Nikita.

Приятно, когда игра создается ветеранами. Забавно, когда созданные их руками творения беседуют с вами о Star Control 2, Wing Commander, Quake и прочих памятных "гвоздях", которые ты любишь. А уж когда эти самые твари задумчиво напевают старенькие хиты тех времен, когда люди еще ничего не знали о рэйве и джангле, начинаешь чувствовать себя уютно и хорошо. Как дома.

Симулятор или экшен?

Сами ребята из "Никиты" упрямо отказываются причислять "Паркан" к тому или иному игровому жанру. А призадуматься действительно есть о чем. Ведь мнение в любом случае окажется исключительно частным. Таким, как наше.

Вы, пилот имперского (см. описание к игре) истребителя Parkan, получаете чрезвычайно важное задание. Исчез исследовательский корабль Wanderer, оснащенный по последнему слову земной техники. Вы обязаны выяснить местонахождение пропавшего судна, равно как и причину его исчезновения. Непредвиденные обстоятельства делают вашу задачу несколько сложнее: прибыв в указанный сектор, Parkan теряет гипердвигатель, связь с базой и часть боевого оборудования.



К тому же вы сами оказываетесь в роли исследователя, ведь указанная часть Галактики уже давно изолирована от прочей системы.

Изолирована, но не мертва. Очень скоро вы обнаружите, что сектор Лентис довольно плотно заселен. Но не людьми, а роботами. Железные парни создали собственную цивилизацию, построили шахты и заводы. Они даже торгуют друг с другом! Вы застряли в этом необычном мире, у вас нет ни горючего, ни оборудования, чтобы вернуться домой. Человеческая цивилизация выжила исключительно благодаря умению приспосабливаться, и теперь вам придется вспомнить об этом...

Проект "Паркан" имеет два графических "движка". Первый из них, "симуляторный", тянет одеяло жанра на себя. Второй, "аркадный", не отстает от собрата ни по качеству исполнения, ни по важности для игры. Рецензия на игру проходит в симуляторной тетрадке исключительно потому, что бОльшая часть приключений так или иначе связана с вашим истребителем и космическими путешествиями. А вообще-то в игре присутствуют как элементы стратегии, так и почти квестовая сюжетная линия.



Приказано: выжить!

Симуляторная часть игры заставляет вспомнить Privateer от Origin. Собственно, авторы "Паркана" и не отрицают своей приязни к этой незау-



рядной игре. Для начала свыкнитесь со следующим фактом: всю игру вам придется довольствоваться лишь одним единственным кораблем, имя которого по удивительному стечению обстоятельств совпадает с названием никитинской игры. Конечно, будут новые бортовые пушки, более мощное оборудование, но заменить корабль вам не позволят.



С чего начать? Логически размышляя, понимаем, что без топлива не обойтись. К тому же в секторе Лентис горючее является универсальной валютой, жидким заменителем зеленой банкноты. История права — нефтяные магнаты никогда не имели проблем с деньгами. Вот и первая цель: стать одним из них. Примечательно, что существуют сразу несколько путей накопления капитала. Первый и самый простой — создать несколько шахт. Для этого требуется лишь найти незанятую планету, опуститься на нее и, обнаружив местный компьютерный терминал, забросить нескольких роботов на понравившуюся вам базу.

Сразу после красивого ролика, демонстрирующего ваше умение сажать корабль, включается action engine. Как вы думаете, во что любят играть в "Никите"? Правильно, в Quake! Неудивительно, что ваши приключения на планете очень здорово напоминают упомянутую культовую игру. Единственное серьезное отличие — спрайтовые монстры. А так — все "как доктор прописал": сложная архитектура уровней, помещение над помещением и даже возможность карабкаться по стенам. Типов баз достаточно много, и вам не скоро наскучит исследовать их. Ведь любое, самое захолустное местечко, населенное или нет, содержит немалое количество полезных бонусов. Таких, как амуниция для ваших ручных стволов, горючее, механозародыши (те самые роботы, которые будут трудиться в ваших колониях).



Перечислив в фонд беспризорной базы несколько механозародышей, можете спокойно взлетать. Не беда, если на момент вашего отлета там оставались толпы пиратов (куда без них?), грязно ругающихся и стреляющих по всему, что двигается. Ваши бравые охранники выгонят разгильдяев и приведут планетку в порядок. Теперь, в зависимости от богатства месторождения и количества работающих роботов, вы будете стабильно получать определенный доход. Нужно лишь побродить по складам и собрать канистры с керосином.

Что касается остальных способов обогащения, то все они более или менее нечестны. Начнем с воровства. Очевидно, что если приземлиться на чужую территорию и прочесать склады аборигенов, можно неплохо обогатиться. Единственный минус такого занятия — недовольство хозяев. Если ваше воровство принимает оскорбительно большие размеры, то обобранный клан обижается и объявляет вам войну. Что нехорошо и неудобно. Кроме того, на уже колонизированных планетах для вас всегда найдется миссия-другая. Иногда за непыльную работенку весьма неплохо платят.

Так как любой встреченный вами корабль — это реальный осязаемый объект, то на него также можно сесть. Опорожнять трюм кораблей гораздо более безопасно. Но и менее доходно — трюм не сравнить со складом базы.

Более агрессивно настроенные игроки попробуют сбивать всех и вся. Так можно "нажить" много механозародышей и врагов. Приканчивая встреченный в космосе корабль, вы уничтожаете содержимое его трюмов. Зато запеченных взрывом пилотов можно подобрать и починить на любом заводе по курсу "один здоровый за пару больных". Только не забывайте, что жертва всегда успевает оповестить своих об атаке. Результат — двумя абзацами выше.

И, наконец, вариант для самых больных людей, а также серийных убийц. Вы прилетаете на приглянувшуюся планету. Садитесь. Убиваете всю (!) охрану. Взлетаете и уничтожаете болтающиеся на орбите истребители. Не пропустили ни одного? Тогда планета, со всеми шахтами и заводами, ваша.

Иду на вы!

В этой игре вам придется воевать. Рано или поздно, но придется. Даже если вы дружите со всеми без исключения, существует клан Астронов. Это космические пираты, которые всегда болтаются на заброшенных планетах, а также бороздят бескрайние космические просторы, нападая на вас в самый неподходящий момент. Пираты всегда используют корабли той системы, в которой вы находитесь. Дело в том, что каждый сектор заселен собственным подвидом роботов, которые строят космические истребители по "эксклюзивным" оригинальным чертежам. Чем дальше от вашего начального положения звездная система, тем более могущественные враги там обитают. Не стоит затевать крестовые походы к краю сектора, не имея за душой хотя бы ядерной пушки, нескольких дронов и солидного запаса ракет.

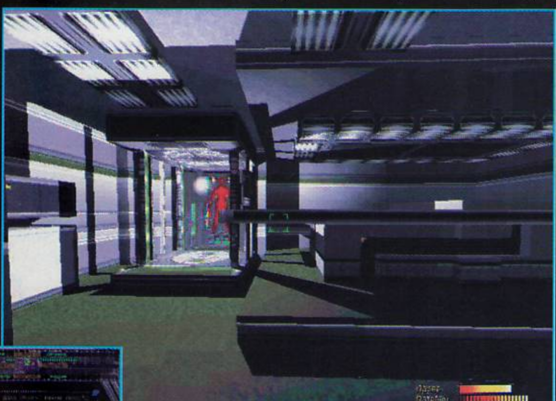
Вот теперь мы подошли к самому интересному. Космический бой в "Паркане" ничуть не уступает аналогичным баталиям в Wing Commander или Privateer. Конечно, последний (второй) Privateer был очень зрелищным, но это его единственное достоинство. Ваш корабль нагружен весьма интересным арсеналом: пушки, два вида ракет и автоматические дроны. В принципе существует три варианта бортовых пушек — каждая следующая съедает больше энергии и, соответственно, больнее бьет. Ну а дроны — это персональный

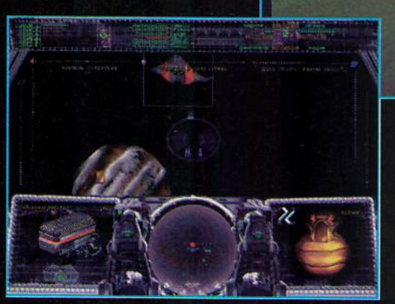




взнос "Никиты" в жанр. По сути дела автоматический дрон является небольшим истребителем, который вы можете натравить на надоевшего вам соперника. Дрон знает лишь две команды: атака и возврат домой. Но этого достаточно, ведь наиболее навороченный "напарник" сам соображает, как вести боевые действия. Да и его вооружение может зачастую оказаться лучше вашего. Лишь помните, какое количество дронов вы запустили: обидно забыть столь ценного помощника в открытом космосе.

Возможности бортовых систем "Паркана" напрямую зависят от количества энергии, подаваемой на них. Для управления распределением энергии существует специальный девятифазовый дисплей. Он абсолютно интуитивен и не доставит игроку

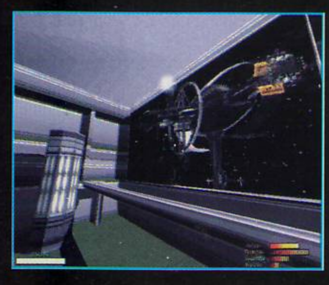




хлопот. В бою важны пушки и защита — подаем энергию на них. Если у вас очень много ракет, можно поддерживать исключительно защитное поле. Радар позволит вам издалека засекать корабли неприятеля, а двигатель значительно увеличивает скорость корабля, дорвавшись до свежего потока энергии. Единственный недочет такой системы — это невозможность подпитывания одновременно защитного поля и радара. А между тем защита восстанавливается слишком медленно, чтобы вы могли позволить себе хотя бы на время снять ее совсем.

Наличие сюжетной линии не позволило авторам сделать multiplayer-режим. Но не стоит расстраиваться. AI управляемых компьютером истребителей достаточно развит, чтобы создать среднестатистическому игроку серьезную конкуренцию. Ваши враги умеют уходить от преследования, резко меняя курс, заходить в хвост, умело и не стесняясь используют ракеты. К тому же их может быть очень и очень много, и если у вас нет дронов...

Не менее легко сгинуть, находясь на земле. В отличие от космоса, сидя на базе, нельзя сделать save game. Отсюда вывод: как только столбик здоровья становится красным, отходите на исходные рубежи, в "Паркан". Там есть небольшая комнатка, восстанавливающая здоровье, поразительно похожая на аналогичный агрегат из System Shock (опять Origin). А в остальном... Помните Quake? Тогда не пропадете.



Дом, милый дом

Вернемся к той самой стратегии, о которой так любят говорить великие полководцы. Построение базы, а лучше — сети колоний, позволит вам безболезненно шляться по сектору Лентис, не опасаясь фатального. Этим последним является вариант прыжка в неизвестную солнечную систему с горючим "в один конец". Если в новой системе нет разумной жизни, вы пропали. Гиперпространственный двигатель нельзя заменить обычным. А потому перед очередным прыжком в неизвестное либо думайте, либо "спасайте" игру. А лучше — и то, и другое.



Построение работоспособной базы не занимает много времени. Надо лишь набраться терпения, чтобы бегать туда и обратно от корабля до местной компьютерной консоли. Если колонии что-нибудь требуется, сообщение о недостающих элементах обязательно появится на экране компьютера базы. Сначала отдаем "необитаемой" (это важно!) планете 10-12 механозародышей. Выходим. Входим. Картридж геолога обеспечит полное развитие шахт. Выходим. Входим. Картридж инженера. Еще механозародыши. Выходим. Завод готов. Входим. Картридж ученого используется по желанию — он обеспечивает лишь постройку небольшого флота истребителей вокруг планеты. За несколько минут вы получили хороший опорный пункт, где всегда можно починить корабль, пополнить топливный запас, разжиться дронами и ракетами. Одна оговорка: для постройки подобного рая необходимо как наличие ресурсов, так и органики.

Где джампер, Билли?

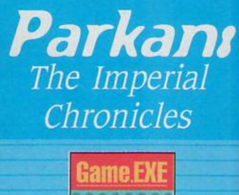
С прохождением квеста связано сразу несколько проблем. Ваша первая задача — найти джампер, то есть гипердвигатель для прыжков между солнечными системами. Этот артефакт должен находиться в пределах той системы, где вы начинаете игру. Разумеется, при каждом новом старте расположение всех систем, планет и артефактов изменяется. Джампер все время будет "перемещаться" в новое место. Если столь нужный движок не обнаруживается сразу, переходите к ползанию. Это не шутка — сначала ползаем на коленях, осматривая все темные закоулки, затем лезем по стенам в самые немыслимые места. Джампер есть, его не может не быть.

С обнаружением джампера начинается время скитаний. Узнав на компьютере, где продают информацию, отправляемся туда. Обычно продавец напрямую сообщает, что именно было найдено — либо "добавка" к вашему истребителю, либо один из трех "кусков" от Wanderer. Составив артефакт, получаем объемную карту сектора. Половина пути пройдена.

В бой идут одни старики

"Паркан" нельзя назвать легкой игрой. Даже имея за плечами солидный опыт игры в Privateer и Quake, можно надолго застрять в том или ином месте. Зачастую в тупик ставит незнание той или иной функции в игре. Так что читайте мануаль, благо он красиво сделан и умно написан. Клавиатура подгоняется под игрока, 3Dfx patch ожидается осенью. Что еще нужно честному пилоту патруля?

Parkan
The Imperial Chronicles



Разработчик
Nikita

•

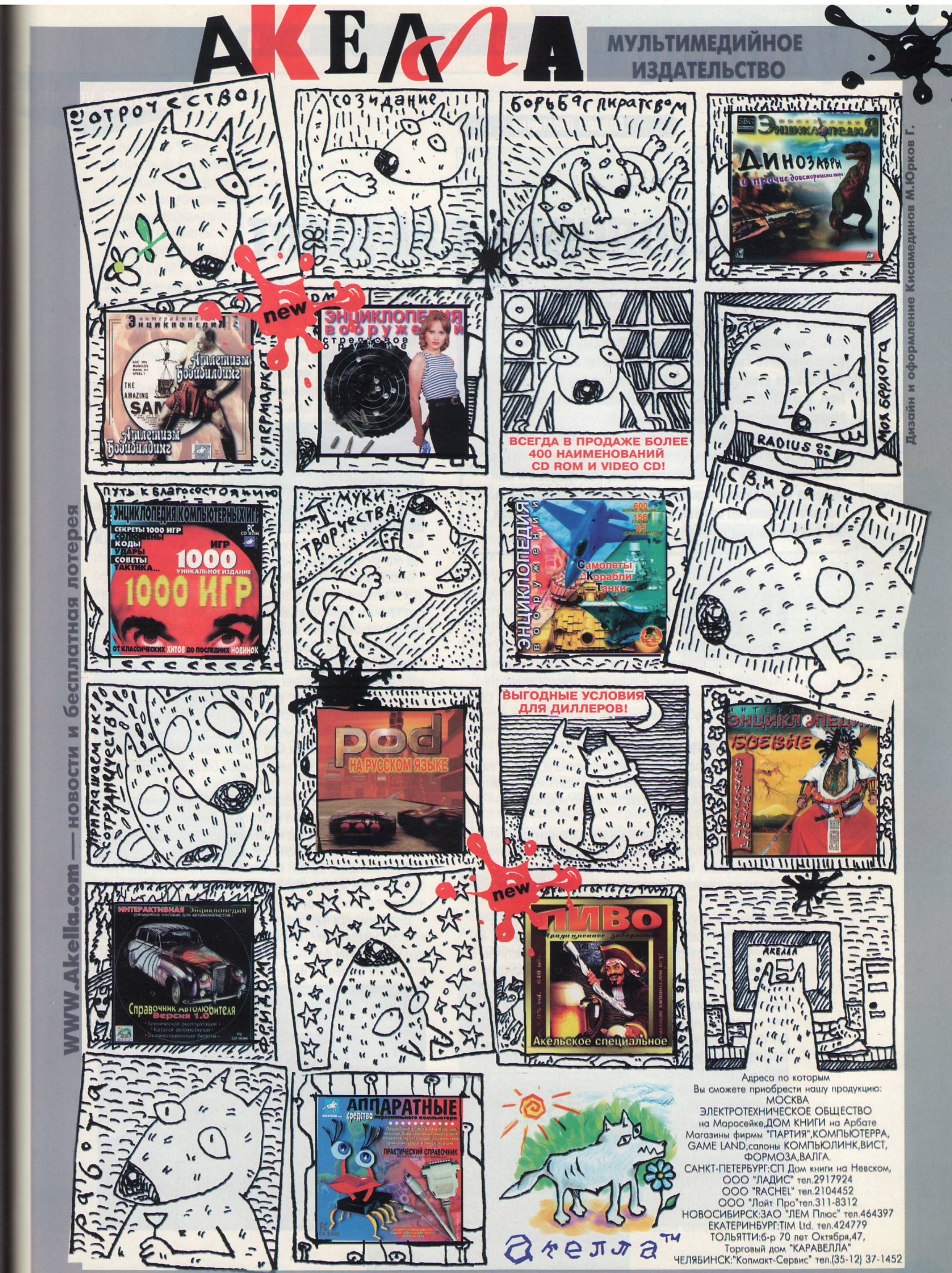
Издатель
Nikita

•

Рейтинги
Графика 91%
Звук 80%
Сюжет 90%

Интересность
94%

Системные требования
Pentium 120, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95



АКЕЛЛА
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
Дизайн и оформление Кисамединов М.Юрков Г.
WWW.Akella.com — новости и бесплатная лотерея
отрочество
созидание
борьба с пиратством
Динозавры
new
Атлетизм Бодибилдинг
Энциклопедия вооружения
стрелковое оружие
супермаркет
ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ БОЛЕЕ
400 НАИМЕНОВАНИЙ
CD ROM И VIDEO CD!
RADIUS
моя берлога
путь к благосостоянию
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
СЕКРЕТЫ 1000 ИГР
КОДЫ
УДАРЫ
СОВЕТЫ
ТАКТИКА...
1000 ИГР
УНИКАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ
1000 ИГР
ОТ КЛАССИЧЕСКИХ ХИТОВ ДО ПОСЛЕДНИХ НОВИНОК
муки творчества
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ вооружений
Самолеты
Корабли
Танки
свидание
приглашаем к сотрудничеству
pod
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДИЛЛЕРОВ!
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
БОЕВЫЕ
new
ИНТЕРАКТИВНАЯ Энциклопедия
Справочник Автолюбителя
Версия 1.0
фидом
ПИВО
Акельское специальное
АКЕЛЛА
работа
АППАРАТНЫЕ средства персонального компьютера
ПРАКТИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК
акелла™
Адреса по которым
Вы сможете приобрести нашу продукцию:
МОСКВА
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО
на Маросейке,ДОМ КНИГИ на Арбате
Магазины фирмы "ПАРТИЯ",КОМПЬЮТЕРРА,
GAME LAND,салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ,
ФОРМОЗА,ВАЛГА.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел.2917924
ООО "RACHEL" тел.2104452
ООО "Лайт Про"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:TIM Ltd. тел.424779
ТОЛЬЯТТИ:б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом "КАРАВЕЛЛА"
ЧЕЛЯБИНСК:"Копмакт-Сервис" тел.(35-12) 37-1452
Наш оптовово-розничный магазин находится по адресу: МОСКВА,ул.2-я
ФРУНЗЕНСКАЯ,д.10,корп.1 тел.(095) 242-0323,факс(095)242-8898

Андрей Ламтюгов



Настоящий самолет

Случилось так, что в одном номере оказались сразу два материала, посвященные авиасимуляторам, к которым I-Magic имеет непосредственное отношение. Разница между ними вот в чем: F-16 создавался разработчиками Digital Integration на базе существенно доработанного engine от Apache и Hind, а вот *iF-22 Raptor* — продукция непосредственно I-Magic, причем абсолютно оригинальная.
Последней оригинальной симуляторной продукцией от I-Magic был iM1A2 Abrams, который с чисто внешней стороны производил очень тяжелое впечатление, ибо графика в нем была на уровне начала девяностых годов. Все остальное выглядело неплохо, но вот этот запашок вековой пыли нельзя было перебить уже ничем.

Подобные вещи довольно точно характеризуют уровень разработчиков в целом — глупо ждать, что после iM1A2 I-Magic выдаст какой-нибудь iX-Wing vs iTie Fighter. Поэтому я разглядывал скриншоты iF-22 с большим подозрением: мало ли, что выглядят красиво. Обычный обман зрения. А если игра действительно настолько красивая, так значит, для нее рекомендуется Cray — из тех, что побыстрее...

Графика-звук-интерфейс

Но вот игра вышла и была проинсталлирована, съев на винчестере положенную сотню мегабайтов. Щелкаем на пиктограмме (последняя, кстати, действительно некрасивая) — и вперед!

Просмотр intro начал подтверждать мои наихудшие опасения. Слабо. И с художественной точки зрения, и по технической реализации. Интересно, что же будет дальше?

А дальше началось самое интересное. Короче, я был приятно удивлен.

В игре использован принципиально новый engine DEMON-1 — и со своими задачами он справляется очень неплохо. I-Magic утверждает, что пейзаж фотореалистичен (впрочем, о своих играх так говорят многие, и в каждом случае нет никакой возможности их проверить). Но когда смотришь на землю, то действительно создается впечатление, что летишь над немного помятой гигантской спутниковой фотографией. Причем, что самое интересное, все это хозяйство работает довольно быстро — на Pentium 100 с двухмегабайтной видеокартой задержек с frame rate не обнаружено. Правда, если поставить разрешение 1024x768, задержки случаются — игра начинает слишком часто обращаться к винчестеру.

То же самое можно сказать и о трехмерных моделях. Хорошо получилось! F-22 качественно нарисован, затекстурен — и вся механизация крыла работает. Ракеты оставляют сплошной след — не такой, конечно, красивый, как в Lightning или Comanche III, но все же неплохой.

Отдельные недочеты в графике, конечно, есть, но они не особо портят общую картину.

Звук в общем средненький, как и музыка. Из всех эффектов можно отметить лишь шум двигателей, запись которого была любезно предоставлена фирмой "Пратт энд Уитни". Кто знает, чем эта фирма занимается, тот оценит.

Покончив с графикой, нужно сказать несколько слов об интерфейсе, причем о той его части, которая относится именно к полету.

Использование манипулятора типа "мышь" для персональных компьютеров чем-то новым не является, как не является оно таковым и для компьютерных игр. В мире симуляторов вообще использование мыши для управления — это нормально (например, командование практически всеми подводными лодками осуществляется посредством мыши). Но вот в авиасимуляторах она применяется довольно ограниченно, а если и применяется, то обязательно дублируется "горячими клавишами" — просто потому, что в условиях острейшего дефицита времени мышиный курсор над приборной доской не заменит пилотского пальца. Единственное исключение — "Лонгбоу", но там без мыши было действительно нельзя.

В этом плане iF-22 представляет собой нечто уникальное. Можно смело сказать, что к популярной ныне концепции авиационного оружия под названием "fire and forget" I-Magic добавила еще одну — "point and click".

Воздействовать мышью можно на каждую кнопку или тумблер, которые встречаются в кабине. Причем включая и те, что расположены на ручке управления.

Допустим, нам надо переключить оружие. Как это делается во всех симуляторах? Правильно, надо нажать на определенную клавишу или кнопку джойстика, если таковой имеется. А вот как это делается в iF-22. Можно:



а) Нажать на "Enter";

б) Нажать на 4-ю кнопку джойстика (если есть);

в) Мышью нажать на кнопку рядом с многофункциональным дисплеем, находящимся в режиме контроля оружия, и

г) Мышью же нажать на одну из четырех кнопок на ручке управления самолетом.

Кстати, относительно последней возможности. Указанная кнопка на ручке управления — не простая, это "шляпка", то есть на нее можно нажимать в разных местах, получая разные результаты. В данном случае меняется порядок переключения. Короче, единственное, что нельзя делать мышью, — это отклонять вышеупомянутую ручку.

А зря. Реализация концепции становится неполной.

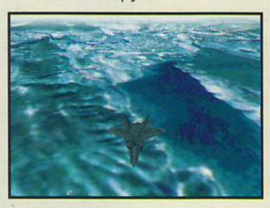
Конечно, проще всего сразу нажать на "Enter". Зачем же все остальное?

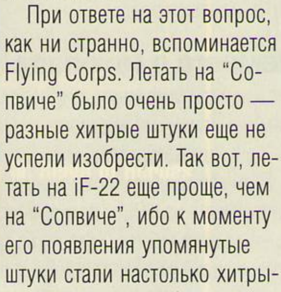
А чтоб было!

К слову, о многофункциональных дисплеях. В preview к iF-22 (#1 за сей год) мы писали о действующих клавишах, их окружающих. Для игры — действительно редкое явление. Но это не сверхреалистичность, а чистый, простите, выпендреж — просто потому, что когда дисплей меняет режим, клавиши вокруг него тоже меняются.

Хитрые штучки

Итак, с интерфейсом мы разобрались. Но намного проще ситуация от этого не стала. Перед нами тяжелый сверхзвуковой истребитель-"стелс", до отказа нафаршированный сложнейшим оборудованием, электроникой, "интеллигентными" системами оружия — и массой других вещей. Как же среднестатистический пользователь освоит все это хозяйство и сколько именно лет ему на это понадобится?





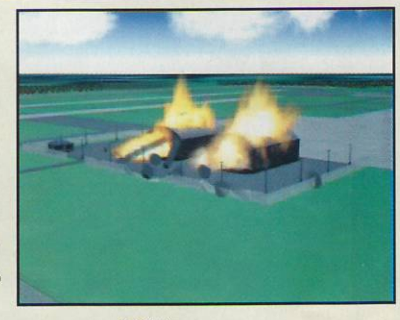
При ответе на этот вопрос, как ни странно, вспоминается Flying Corps. Летать на "Сопвиче" было очень просто — разные хитрые штуки еще не успели изобрести. Так вот, летать на iF-22 еще проще, чем на "Сопвиче", ибо к моменту его появления упомянутые штуки стали настолько хитрыми, что отлично управляют сами собой, а в свободное время — и самолетом.

Простейший пример — радар. Все ли помнят астрономическое количество режимов его работы, скажем, в F/A-18 Hornet? Здесь же радар управляется одной кнопкой "On/Off". Все остальное — выбор режимов, слияние полученной информации с данными от других средств обнаружения и вывод результатов на дисплей в наиболее удобной для пилота форме — производится полностью автоматически. Не понять картинку просто невозможно. То же самое относится к применению оружия.

Автопилот — это нечто. Тут вспоминается уже Falcon III: там автопилот умел делать абсолютно все, вплоть до ведения воздушного боя и ударов по наземным целям. Если в iF-22, который стоит на полосе с отключенными двигателями, нажать 1 (одну) кнопку, то он сам поднимется и пролетит по маршруту. А если потом нажать еще две, то и сядет сам. Процесс посадки автоматизирован полностью, вплоть до выпуска закрылков и шасси и глушения двигателей по завершении полета.

Доказано экспериментально: в ряде случаев боевую задачу





можно выполнить, НИ РАЗУ не прикоснувшись к клавиатуре или джойстику (если не считать нажатия на "Tab", которое ускоряет время).

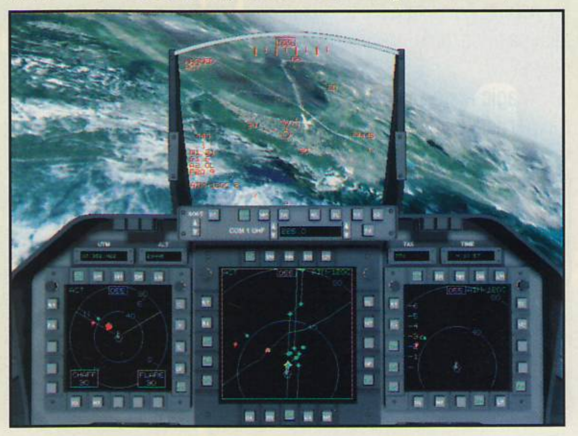
И уж что самое интересное, все это не оставляет впечатления "пустячка", сознательного упрощения ради играбельности. Если ситуация обстоит так и на настоящем истребителе, то в его следующей модели можно уже не оставлять места для пилота.

После полета остается ощущение, как, например, в 688(I) — не пилотирования, а скорее командования чем-то очень тяжелым, с экипажем в полторы сотни человек.

Одним словом, я могу дать только один совет по самолетовождению. Ставьте разрешение не ниже 800x600, в противном случае поясняющие надписи на приборной доске станут неразборчивыми и вы можете не сориентироваться — на какую кнопку нажимать. Как стрелять, уклоняться и не засвечиваться — разберетесь сами. Четыре многофункциональных дисплея дают обстановку наглядно до неприличия.

Multiplayer

Вероятно, о режиме multiplayer можно написать отдельную статью. Raptor поддерживает все возможные режимы связи и игры. Специально для этого созданы три виртуальных канала УКВ-связи (их частоты можно перестраивать, чтобы враги не могли читать сообщения) плюс IFDL, In-Flight Data Link, ка-

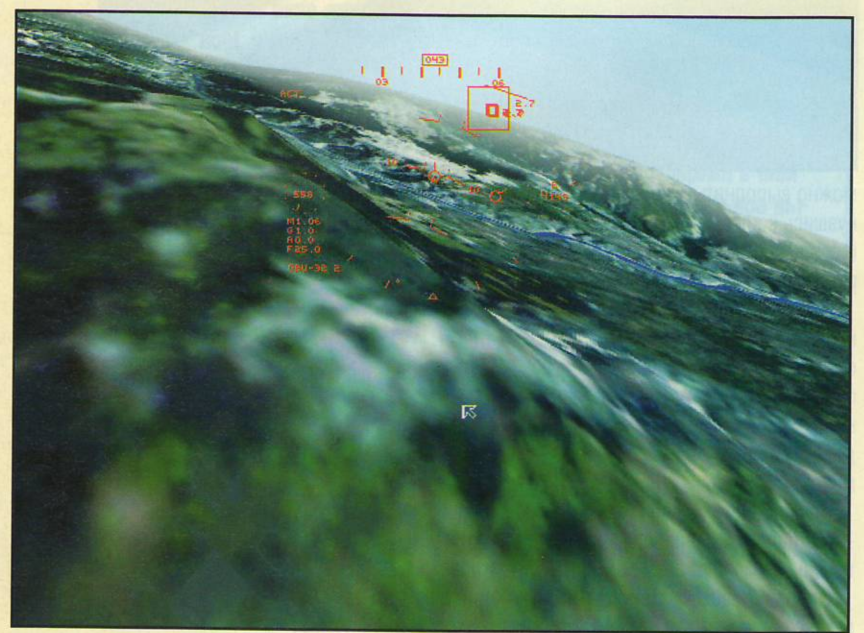


нал обмена данными между бортовыми компьютерами разных самолетов. И, разумеется, стандартный chat.

Распоряжения по радио можно отдавать и компьютерным ведомым (их может быть до трех) — всем вместе и каждому в отдельности. А готовясь к поражению какого-либо объекта боеприпасом с лазерным наведением, нужно связаться с землей: F-22 не имеет встроенной аппаратуры лазерной подсветки и целеуказания, подсвечивать цель по вашему запросу должен наземный персонал.

К вылету!

Несколько слов о подготовке к вылету. Она заключается в редактировании waypoint'ов (дело немаловажное, если учесть, что самолет будет лететь по ним и выполнять со-





ответствующие действия практически самостоятельно) и в выборе оружия.

Выбор оружия смоделирован очень серьезно. В зависимости от количества и состава того, что вы решили повесить на пилоны, вам сообщат не только то, насколько вы приблизились к допустимому максимуму, но и как изменились маневренные характеристики самолета и его эффективная площадь рассеяния (не забывайте, что мы имеем дело со "стелсом"). Старайтесь пореже использовать узлы внешней подвески — бомбы и ракеты на них существенно нарушают "невидимую" геометрию.

И снова сын юриста

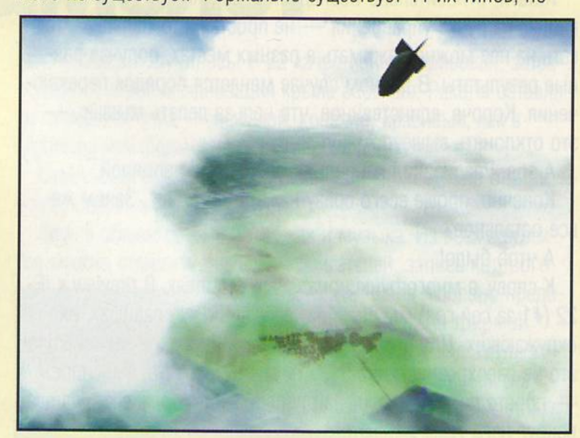
Ну ладно. А как там с окружением, к проблеме которого каждый раз подходят по-разному — кто серьезно, а кто — не очень?

I-Magic подошла к созданию кампаний очень серьезно. По стратегиям она в последних никогда не ходила. Существенная часть программы посвящена именно развитию кампании.



Здесь необходимо отметить, что действия участвующей в кампании эскадрильи F-22 не определяют ее ход, а лишь косвенно влияют на него. Перед каждой миссией можно узнать состояние дел: наступаем там-то, закрепились на позициях где-то еще, а вот в этом районе нас теснят. Можно повлиять на все это направленно, выбрав и успешно выполнив ту миссию (из четырех-пяти предлагаемых), действие которой происходит в критическом районе.

Миссии генерируются динамически, чего-то фиксированного не существует. Формально существует 11 их типов, но



фактически все они сводятся к двум: либо удар по наземным целям, помеченным на дисплеях звездочкой, либо уничтожение всех вражеских самолетов, вторгшихся в назначенный для вас район патрулирования, — чем больше уничтожишь, тем лучше.

Кампаний всего две: вновь вспыхнувший конфликт в бывшей Югославии и вторжение России на территорию суверенной Украины. Что характерно, во главе России стоит, без преувеличения, самый популярный среди игрописателей российский политикан — тот, который любит чисто вымытые сапоги.

Немного о грустном

Теперь надо упомянуть и о недостатках. Бог с ними, с неприятными моментами в графике, — речь идет о другом.

Вся игра слишком громоздка. Она занимает много места на HDD и помимо того очень неторопливо загружается. Едва ли не треть всего игрового времени пилоту придется любоваться на черно-зеленую картинку, изображающую спутник, посылающий на наземную антенну циклопических размеров некие таинственные сигналы, и слушать яростное жужжание винчестера (дело не в том, какая часть игры была перенесена с медленно читаемого CD-ROM-диска, а какая — нет). О размерах swap-файлов можно только догадываться. Но, пожалуй, это все.

Вердикт

Итак, новая концепция самолета, которую хочется назвать "настоящим самолетом". Ведь что означает это слово? Сам летает, правильно? Ну вот, это как раз то, на что Raptor вполне способен.

Что тут можно сказать, как говорил один большой начальник, "у целом"? Неплохо, весьма неплохо. Тем более для I-Magic. Будем надеяться, что все последующие изделия окажутся еще лучше. Совершенству предела нет, сами знаете...

iF-22 Raptor

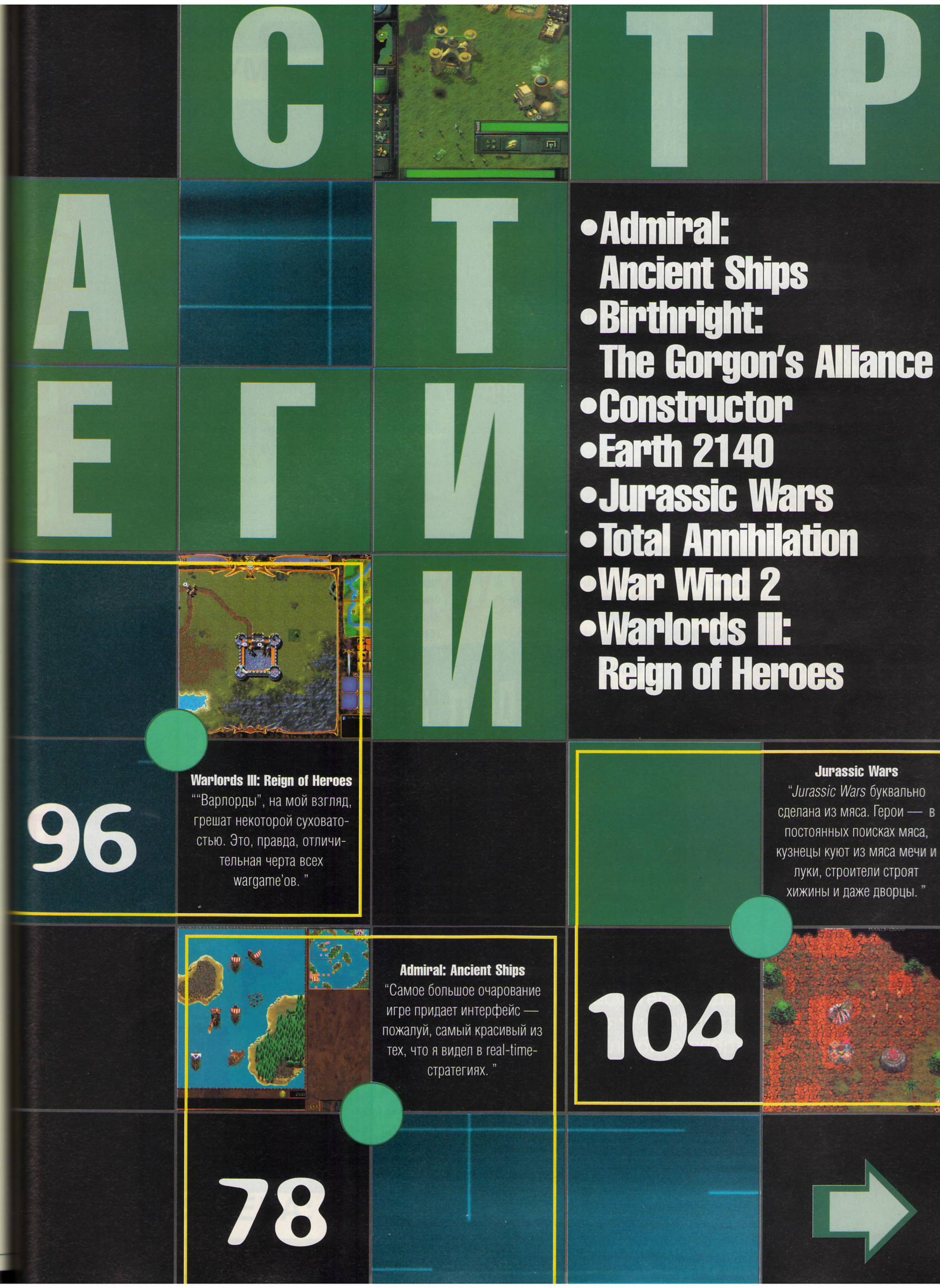
Разработчик
Interactive Magic

Издатель
Interactive Magic

Рейтинги
Графика 84%
Звук 60%
Сюжет 77%

Интересность
83%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, поддерживается 3D-акселератор



СТРАТЕГИИ

96

Warlords III: Reign of Heroes
"“Варлорды”, на мой взгляд, грешат некоторой суховатостью. Это, правда, отличительная черта всех wargame'ов."

104

Jurassic Wars
"*Jurassic Wars* буквально сделана из мяса. Герои — в постоянных поисках мяса, кузнецы куют из мяса мечи и луки, строители строят хижины и даже дворцы."

78

Admiral: Ancient Ships
"Самое большое очарование игре придает интерфейс — пожалуй, самый красивый из тех, что я видел в real-time-стратегиях."

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Каша

Друзья мои, я опечален. Любимый жанр на грани вымирания. Любимый жанр, как песок, утекает сквозь пальцы, струится по ладоням талой водой, разносится по всем уголкам родного издания свежим ветром перемен.

Никто больше не хочет делать просто action, просто симуляторы и просто RPG. У нас теперь есть action-стратегии, симуляторы-стратегии и RPG-стратегии в ассортименте. Упаси Господи, дожить до квестов с элементами стратегии...

Каждый жанр так и норовит оторвать кусок посочнее от некогда пышного стратегического тела. Что это? Кризис жанра? Если да, то какого? Господа, я склонен считать, что стратегический жанр абсолютно здоров. Это я вам говорю, как лечащий врач. Практика показывает, что стратегические, экономические и тактические игры обладают бесконечным потенциалом и никогда не исчерпают себя, потому как в основе своей требуют от человека наличия ума и опираются на человеческую фантазию. И с такими сильными помощниками, как ум и фантазия, в гораздо меньшей степени зависят от частоты процессора и количества цветов на вашем экране.

Нет, нет, я вовсе не хочу смертельно обидеть поклонников прочих жанров, отказав им в наличии ума и фантазии. Ведь я сам являюсь страстным поклонником RPG, не пропускаю ни одного симулятора роботов и всегда с радостью погоняю новую 3D-"мочилку". Проблема в том, что само деление игр на жанры ошибочно по своей сути, и в последнее время этот факт становится все более и более очевиден. Но, с другой стороны, раз уж мы пользуемся выработанной годами терминологией, давайте следовать ей и впредь.

Я предпочитаю называть стратегическими играми те игры, в которых надо ДУМАТЬ. Это грубое и неточное определение, но внутри я вижу все именно так. Слово ACTION говорит само за себя. Ролевая игра предполагает наличие героя или целой партии героев (берегите свой рассудок — попытка вжиться в роль сразу нескольких персонажей может закончиться в комнате с мягкими стенами) и массы приключений на их... хм... голову. Симуляторы — вообще некорректное название, потому что в данном случае речь идет о моделировании управления техническими средствами передвижения, и вовсе не имеет никакого отношения к экономическим, политическим или биологическим симуляторам, которые суть стратегии. Я, конечно, понимаю, что скучно из месяца в месяц вариться в однородной массе игр. Скучно изо дня в день смотреть на те же 3D-стены и обижать одних и тех же 3D-монстров в ожидании, пока особо талантливый программист или новый 3D-акселератор позволят увеличить количество полигонов в до боли знакомом лице фрага на 20%. Надоедает искать психоделический смысл игры там, где его нет. Трудно сказать что-то оригинальное о двухтысячном симуляторе полетов на F-19, как две капли воды похожем на симулятор 1999-й. Кажется, что все тропы всех сказочных стран уже исхожены вдоль и поперек, а членов некогда дружной компании героев уже тошнит от вида друг друга.

Что делать? КОМБИНИРОВАТЬ. Мне очень приятно, что стратегические элементы находят все большую и большую популярность в народе. Мне радостно, что развитие игровой индустрии идет в направлении усложнения игр. Как здорово, что хороших стратегических игр скоро станет больше! Но подождите... Что это?.. Слово "стратегия" становится немодным среди производителей? Несколько примеров. "Дема" Earth 2140, "кондового" C&C-клона названа action/strategy и доступна для скачивания в разделе action, вместе с новыми уровнями для Quake. Кто ответит за эту ошибку? Golgotha. Отвоевана у нашего раздела и на самом высоком уровне признана стрелялкой.

Куда катимся? Я так понимаю, что Uprising и Myth тоже на поверку окажутся 3D-шутерами. А что, 3D — есть? Есть. Вид из глаз есть? Есть. Кнопки END TURN нет? Нет. Диагноз — это action. Dungeon Keeper. До последнего момента интерес публики подогревался неопределенностью жанра. После выхода игры многие оказались разочарованы: а где обещанная RPG? Многим невдомек, что термин "ролевая игра" может быть свободно применим и к стратегическим "симуляторам Бога", "черта в ступе" или "генерала", коих вышло немало и будет еще столько же. В Populous 3, например, нам придется вжиться в роль одного из Богов средней руки, повелевать паствой и бороться с Богами-конкурентами. Ролевой элемент присутствует? Конечно, как во многих стратегических играх.

Но называть это RPG никто не станет. В отличие от следующего примера. Birthright. Прекрасная игра, сделанная на стыке жанров. Настолько же ролевая, насколько и стратегическая. Хотя в многопользовательском режиме похождения с видом из глаз вообще отсутствуют, а в обычной игре их можно отключить. В любой компьютерной RPG отключение возможности путешествовать с командой равносильно нажатию кнопки "выход". Так о какой игре мы говорим? И ведь что обидно. Речь идет не о стратегической игре нового поколения, а почему-то о "RPG нового поколения"!

К чему все это? Дело в том, что во мне как бы спорят две половинки. С одной стороны, обычный игроман. Как игроку мне абсолютно безразлично, как классифицируется та или иная игра. Я все равно среди массы новинок отберу те несколько, что мне интересны, будь то RPG, стратегия, симулятор или их комбинация в равной пропорции. Суть игры не изменится от того, как ее обзовут. Другое дело — представление игроков. Все зависит от того, как подать игру, как о ней рассказать. И вот здесь во мне бушует журналист, редактор стратегического отдела. Я чувствую себя ответственным за эту часть игровой линии фронта, и мне обидно, что среди моих игр так много дезертиров. Это очевидно, что на стыке разных жанров всегда получаются самые интересные и яркие игрушки. Игровой мир развивается, экспериментирует, порождая неведомых доселе мутантов. Вместе с этим миром развивается и его составная и не самая маленькая часть — мир стратегических игр, мир, в котором надо ДУМАТЬ.

Современные технологии дают беспрецедентный шанс изменить привычный образ стратегий. Вспомните первые плоские wargame'ы. Теперь мы можем увидеть ранее абстрактное поле боя глазами любого солдата, визорами любого робота. Это все тот же wargame, просто на новом витке эволюции. И не надо путать его с action.

Закончить хочется на консолидирующей ноте. По сути своей, вся жизнь — игра. Достаточно интересная трехмерная игра с элементами action, постоянным role playing'ом (весь мир — театр, а люди в нем...) и уж, конечно, не без примеси стратегии. Все эти элементы благополучно уживаются вместе и продолжают вдохновлять поэтов и писателей на создание своих бессмертных творений. Игры будущего, проходящие, разумеется, в виртуальном пространстве, также будут чрезвычайно эклектичны, и со временем определить их жанр станет нереально. Аминь.

P.S. А пока будущее еще не наступило, давайте не путать божий дар с яичницей, или яичницу с божьим даром. Как вам угодно.

НОВЫЕ ПРОДУКТЫ ОТ ИДДК:

ДЛЯ УМА:



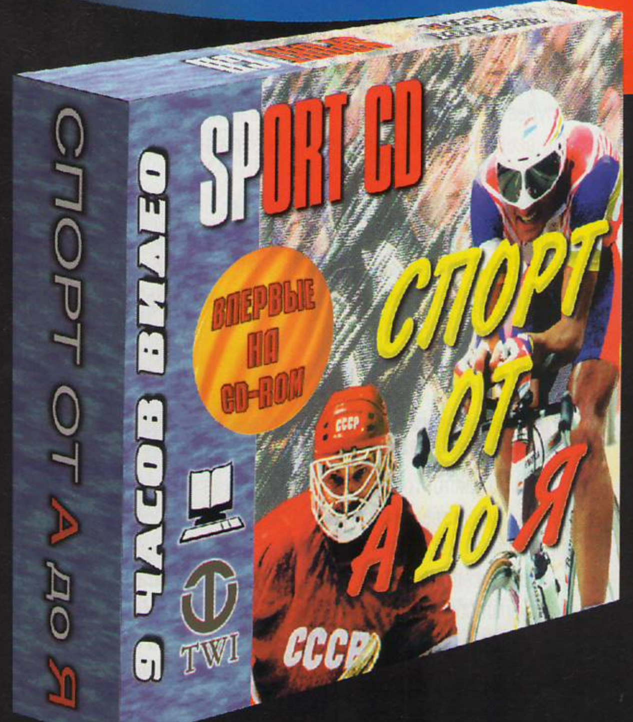
Эта энциклопедия будет ценнейшим дополнением к домашней библиотеке каждого ребенка. На экране Вашего компьютера оживут и примут зрительные образы чудеса и тайны науки. Компьютерная энциклопедия в точной форме передает содержание Оксфордской Детской Энциклопедии — лучшей энциклопедии для детей. Удобный пользовательский интерфейс позволяет легко и быстро находить нужный материал для просмотра.

МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!

МЫ НАХОДИМ ДРУГ ДРУГА И ВМЕСТЕ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!

Купим игровые и мультимедиа проекты на любой стадии завершенности.
Тел. (095) 946-08-02



Вы хотите узнать о величайших спортсменах и крупнейших соревнованиях?
Вы интересуетесь выдающимися достижениями в области спорта?
Вы просто любите спорт?
Тогда этот диск для Вас!
Здесь, на одном диске собраны полные сведения о таких видах спорта как: бокс, атлетика, зимние виды спорта, теннис, автоспорт, рэгби и др.

ДЛЯ ТЕЛА:



WWW.HOMECOMPUTER.RU E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru
Оптовая продажа: Тел. (095) 946-08-02, 945-68-86 Факс:945-69-76
Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д. 17/19, стр. 1.

Подводные титаны

За свою короткую, но яркую жизнь мы перевидали немало C&C-клонов. Мы бились с врагами в лесах и пустынях, в дальнем космосе, в сказочных странах и на еще не открытых планетах.

Единственное, где мы пока не побывали, — под водой. Этот досадный пробел решили возместить ребята из Meridian 93, украинской команды разработчиков, которые помимо Admiral: Ancient Ships (читайте материал об этой игре ниже в нашей тетрадке) работают над стратегией в реальном времени **Submarine Titans**.



Вот, что говорит об игре Дмитрий Прокопов, дизайнер и идейный вдохновитель проекта: "Подводные вселенные всегда привлекали меня своей таинственностью и многообразием животного и растительного мира. Решение "поселить" сюда подводные лодки (которые, собственно, и являются главными персонажами игры) скорее было следствием, нежели причиной. Первое, что я видел в новой игре, это многоуровневый ландшафт, покрытый кораллами и бурной подводной растительностью, обилие разнообразной живности — крупной и мелкой. Мне всегда нравились стратегии в любом их проявлении, и то, что игра должна была стать стратегической, было принято по умолчанию..."

Что ж, очень вкусный выбор. Но чем новая игрушка сможет привлечь внимание избалованной аудитории поклонников real-time-стратегий? В первую очередь, это честный трехмерный рельеф. Сделать игру по-настоящему трехмерной, с возможностью передвижения юнитов в трех направлениях было краеугольным камнем нового проекта, — говорит Дмитрий. — Реализация трехмерности позволит применить в игре такие моменты, как маневрирование и использование особенностей ландшафта: ваша лодка или объект могут быть просто не замечены противником, поскольку будут находиться под карнизом или в естественном углублении... Хотелось бы реализовать эффект изменения освещенности вокруг объектов, это придаст подводному миру больший реализм. Этот вопрос пока еще висит в воздухе, но я думаю, что он будет решен положительно и мы порадуем всех любителей стратегий зрелищным подводным миром".

Второй конек будущей игры — графика. В отличие от рельефа, все строения, подводные лодки и элементы пейзажа являются плоскими спрайтами, но взгляните, с каким мастерством они нарисованы! К сожалению, неподвижные картинки не в состоянии передать общей атмосферы игры. Meridian 93 любезно предоставил нам для изучения интерактивную "дему" Submarine Titans. Глубинный мир живет полной жизнью: водоросли колышутся в ритм подводному течению, пузыри воздуха с шумом поднимаются к поверхности, сумрачные тени играют в глубоких впадинах. Нет, определенно, в идее перенести действие игры в загадочный и безмятежный подводный мир что-то есть!

Наконец, немало оригинального нас ждет и в собственно игре. Предусмотрено девять базовых подводных лодок, выполняющих самые разные функции. Среди них можно встретить легкие корабли-разведчики, массивные круизеры, транспортные суда, бомбардировщики и десантные лодки. Но это еще не все. Любая субмарина оснащается вооружением и оборудованием по желанию игрока, таким образом, мы получаем не 9, а, в "худшем" случае, 99 типов различных юнитов. Не обойдется в Submarine Titans и без научной деятельности. Технологическое "древо" будет "расти" по четырем направлениям: вооружение, защита, ходовые характеристики лодок и вспомогательное оборудование.

В отличие от классиков жанра, в ST лодки переходят из миссии в миссию, сохраняя свои индивидуальные характеристики, вплоть до количества торпед на борту и запасов энергоресурса в разнообразных генераторах, которыми они напичканы. Миссий, кстати, будет всего 16, но в распоряжение будущих "капитанов Немо" предоставят редактор ландшафтов. С его помощью любой желающий сможет подготовить свою миссию для одиночной или многопользовательской игры до 6 человек одновременно.

Пока основные людские ресурсы Meridian 93 брошены на завершение Admiral: Ancient Ships, и над "Титанами", кроме Дмитрия, работает только один человек — Владислав Попов. Владислав бьется над программированием Direct3D и MMX, и, похоже, победа не за горами. Первоначально ставка делалась на аппаратное 3D-ускорение с использованием, например, 3Dfx. "Дело в том, что тогда еще у нас не было ни одной 3D-карты, а скорость генерации кадров в режиме эмуляции была невысока, — рассказывает Владислав. — Прошло время, появилась одна 3D-карта, потом другая, третья... И выяснилось, что для всех ускорителей смена текстуры является очень тяжелым делом, а именно эта операция лежала в основе анимации игровых объектов и в ядре механизма отбрасывания теней. Как это обычно бывает в жизни, этот неприятный факт выяснился незадолго до того, как мы должны были сдать на растерзание первую демо-версию игры. Совместными мозговыми усилиями был разработан, а затем и реализован отличный от первоначального engine. Его замечательной особенностью стало то, что очень сильно уменьшалась нагрузка на процессор, позволяя повысить частоту генерации кадров. Кроме того, появилась возможность отказаться от использования hardware-акселерации, то есть игра может запускаться и работать без проблем на машине, не оборудованной 3D-картой. Единственное, что становилось сложнее и грубее, — это механизм отбрасывания тени, но он, кажется, побежден. По всей видимости, именно этот вариант engine'а и станется в финальной версии игры..."

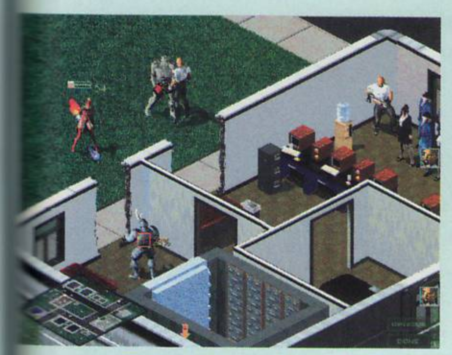


Тех, кто уже радостно потирает руки в предвкушении подводных баталий, придется немного разочаровать. По самым оптимистическим прогнозам, Submarine Titans выйдет в начале 1998 года, ближе к весне. Кстати, игрушка будет издана MegaMedia, и, возможно, вы вообще не встретите в финальной версии упоминания о Meridian 93. Не удивляйтесь: бизнес играет в свои игры.

Гримасы правосудия

Когда из MicroProse ушел Сид Мейер, любимая фирма много потеряла в глазах общественности. Однако MicroProse is not dead, ведь с компанией продолжает сотрудничать SimTex!

Новый совместный проект грандов — **Guardians: Agent of Justice** — уже успел обрасти слухами. Было время, когда MicroProse объявляла игру "умершей", но потом она чудом воскресала, и на последней E3 избранным показывалась ее ранняя демо-версия. Теперь стало очевидно — Agents of Justice будут. Более всего игра будет походить на незабвенный X-COM, однако бороться вам придется не с коварными инопланетянами, а с преступными



синдикатами, состоящими из "коллег по человечеству".

Год 2091. Преступность бушует как никогда, полиция бессильно опустила руки. Мафия практически парализовала жизнь крупных городов, став для них настоящей чумой. По всему миру наибольшую силу приобрели три преступных клана: Tech Lords, The Claw и Shadowwyn, которые развязали настоящую войну за сферы влияния. Причем каждая из организаций отличается исключительно "эксклюзивным" стилем ведения этой войны, излюбленными приемами против заклятых врагов. Прибавьте сюда и сильнейшее загрязнение окружающей среды, которое привело к массовой мутации населения.

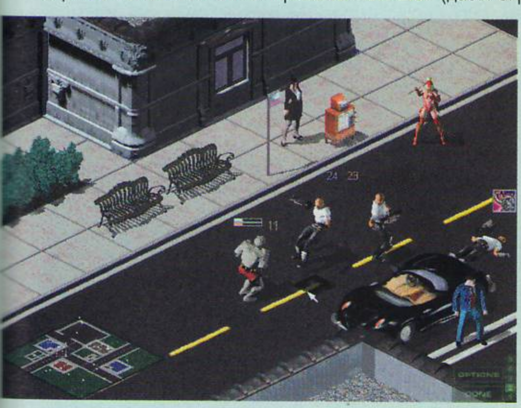
Очевидно, что в подобной атмосфере беспросветного мрака не могли не появиться герои, которые по доброте душевной стали бороться с преступностью и наводить порядок на улицах родных городов. Вы — один из таких чудаков.

Игра начинается со строительства базы, которая станет вашим опорным пунктом в борьбе с нехорошими мафиозными боссами. Если вы обнаруживаете преступную активность — время для выезда. Места разборок генерируются каждый раз случайным образом, поэтому есть полная уверенность, что одна и та же "стрелка" не попадется вам никогда.

Сами битвы напоминают UFO-баталии, причем в походовом режиме. Правда, в отличие от последнего X-COM'а, графика обещает быть очень сильной, как никак 16-битное SVGA.

Постепенно зарабатывая деньги, уничтожая преступников и экспроприируя награбленное, вы получаете возможность купить, скажем, небольшой самолетик или просто нанять еще нескольких таких же героев — чтобы руководить их совместными действиями. Всем, наверняка, понравится возможность изменять характеристики новых персонажей. Среди умений и способностей борцов за справедливость мы встретим ночное видение, силовое поле, суперскорость, умение летать, удачливость, невидимость, телепортацию и многое другое. И, разумеется, способности по ходу игры развиваются (как в том же X-COM'е).

Физически корректное моделирование местности, являющееся визитной карточкой всех UFO, найдет в новой игрушке дальнейшее развитие. Так, к примеру, вы сможете разрушить абсолютно любой объект, начиная со взрыва машины и кончая пробиванием стен (дабы ограбить банк одного из синдикатов: да, герои далеко не всегда выглядят паиньками. Но что поделаешь, кому в 2091 году легко-то?).



Разработчики обещают нам весь спектр сетевой, модемной и Интернет-поддержки, что позволит состязаться максимум шестерым игрокам одновременно. Кстати, кто знает, быть может, придется сыграть и за плохих: подобный вариант рассматривается сейчас создателями игры.

Ждать релиза осталось всего ничего — не больше полугода. Речь, надо полагать, идет о Рождестве...

Он предал "Капитализм"

Что такое Capitalism, знает, пожалуй, каждый уважающий себя поклонник экономико-стратегических игр. И если это так, то рискнем предположить, что фэнам знакомо и имя человека, благодаря которому Capitalism стал реальностью. Конечно же, это Trevor Chan, создатель сего нетленного шедевра. Почему мы заговорили о нем? Все просто. Сегодня этот чародей работает над своей новой игрой, которая будет называться **Seven Kingdoms**.

Сюжет прост, как все гениальное. Древние времена, вам предлагается возглавить одну из 7 цивилизаций и завоевать мир. К победе можно вести китайцев, греков, японцев, норманнов, персов, викингов и майя. Сражаться придется против 6 компьютерных противников или же с собратьями по разуму (в предельном случае — та же полудюжина). Разумеется, для осуществления этих благородных целей в разработке находится весь спектр модемной и сетевой поддержки.

В целом новая игра будет являться некоей смесью Age of Empires, Settlers, Lords of the Realm и даже WarCraft. Но Seven Kingdoms ни в коем случае не будет клоном ни одной из упомянутых игрушек. У проекта сугубо свое лицо (впрочем, вполне возможно, отдаленно напоминающее Capitalism). Самое главное отличие "Семи королевств" от вышеперечисленных "родичей" состоит в том, что каждая новая игра окажется совершенно непохожей на предыдущую.

Строительство шахт, мануфактур, рынков — вот наша краеугольная задача на старте Seven Kingdoms. Разумеется, не забыта и наука: башня, где будут корпеть над книгами ваши ученые, гарантирует постоянное появление новых открытий и технологий, которые тут же можно будет применить на деле.



Ключевая роль в игре отводится, конечно же, не безликим строениям, а людям. Без них ничто не сдвинется с мертвой точки. "Без них" — это без простолюдинов, которым вы поручите работу на мануфактуре, в шахте, в поле или же в армии (в последнем случае каждый солдат со временем получит возможность развиваться и приобретет некоторые дополнительные возможности и знания), без лидеров и героев, которые помогут вам в нелегком деле управления государством.

Если вы вдруг решили, что Seven Kingdoms подобна WarCraft'y, где главное — сражение, то вы серьезно ошиблись. В этой игре можно выиграть, вообще не пролив ни единой капли крови! Как вам, например, нравится такой вариант: вы засылаете своего шпиона во вражеский город, и он, постепенно втираясь в доверие к противнику, становится главнокомандующим его вооруженными силами. Догадываетесь, кто в таком случае будет пить шампанское?!



Работа над игрой началась совсем недавно, но издатели — Interactive Magic — смело планируют выпустить "Семь королевств" уже в этом году.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ и ПЕТРОМ ДАВЫДОВЫМ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Море зовет!

Олег Хажинский

Скорый поезд "Луганск-Москва" отгремел колесами на стыках, убегая в прохладную ночную даль. На забытом полустанке мальчик проводил его долгим взглядом: ему вдруг показалось, что поезд чем-то необычен, и когда вереница вагонов совсем скрылась из глаз, ему стало грустно. Проводнице Надежде не спалось в своем 7-м вагоне. Девушка ворочалась с бока на бок, и мерещилось ей, будто плывет она на большом деревянном корабле, и соленые морские волны, одна за другой, мерно бьются о его борт. Рядом, на маленьком столике, призрачно поблескивал в лучах случайных огней компакт-диск Verbatim. Может быть, именно он и был причиной странного сна железнодорожной труженицы? Может быть. Не зря же именно на этом "компакте" в Москву в .EXE ехала демо-версия игры ***Admiral: Ancient Ships****, записанная в луганской компании Meridian 93...*



Луганск. Бывш. Ворошиловград. Бывш. Луганск. Потом еще раз бывш. Ворошиловград. Восточная Украина. Крупный промышленный центр, несколько высших учебных заведений, и среди них — Луганский педагогический институт, представляющий для нас особенный интерес. В стенах этого уважаемого заведения уже несколько лет работает программистская команда Meridian 93, которая занимается, пожалуй, самым интересным на свете делом — создает игры.

Начало. Рыбацкое судно на разгрузке.

Первое знакомство

Впервые это название — Meridian 93 — устойчиво уложилось в памяти в конце ноября-декабре прошлого года, когда из очередного "вареза" была выужена довольно приметная игра Admiral: Sea Battles, луганской выделки. Однако конкуренция среди игр в конце года была настолько велика, что рецензия (довольно, кстати, благосклонная) так и не прорвалась на полосы журнала.

Затем была E3. Американцы из MegaMedia Corp., похоже, наткнулись на золотую жилу украинских программистов: в их нынешней издательской линейке добрую половину игр занимают творения наших соседей из бывшей союзной республики. Широко разрекламированный 3D action Chasm: The Rift (название обновлено совсем недавно) от Action Forms и три стратегические игры, сделанные в Meridian 93. Картинки, небольшой мультик и пара скупых абзацев, предложенные MegaMedia для всеобщего журналистского рассмотрения на выставочном CD, не смогли утолить наш информационный голод, а наоборот — только разожгли его. То, что мы увидели, выглядело настолько профессионально и "на уровне", что не обратить на эти игры внимания было бы просто преступлением.


Циклопы не дадут вам спокойно добывать янтарь.

В результате активных оперативно-розыскных мероприятий вскоре был раздобыт e-mail и телефон Meridian 93...

Сделано на Украине

До моря (даже Азовского) от Луганска далеко, лично проверял. Откуда у ребят такое увлечение морской тематикой, они сами толком сформулировать не могут. Однако, несмотря на это, все их игры — про море. Первым их творением под покровительством MegaMedia, как вы поняли, стала походовая стратегия Admiral: Sea Battles. Игра вышла в начале года, но в Америке, к сожалению, "не прозвучала". Неудача не сломила украинскую команду, и сегодня здесь на полную катушку трудятся над двумя новыми проектами: на этот раз — более близкими народу стратегиями в реальном времени. Одна из них, Admiral: Ancient Ships, находится если не в стадии завершения, то уже подбирается к бета-тестингу.

Связавшись с Meridian 93 в первый раз, мы поняли, что попали не вовремя. Ребята готовили первую играбельную версию для бета-тестеров, и даже телефонная трубка на этой стороне нагрелась на десяток градусов, такая там царила атмосфера. Тем не менее меридиановцы не только выкроили время, чтобы побеседовать с корреспондентом .EXE и рассказать о своем детище (см. ниже!), но и любезно предоставили демо-версию AAS, которая и была доставлена скорым поездом с ближайшей оказией.

"Адмирал: древние корабли"

До того как я увидел AAS, я знал об игре совсем немного. Морская real-time-стратегия на четырех (!) CD. Действие происходит в мире оживших греческих мифов, в котором великие цивилизации Греции, Рима, Египта и Финикии схватятся за господство на море. Отправляя нам "дему", разработчики непрерывно "прибеднялись". Они говорили, что все части игры только-только собраны в единое целое и они сами пока не представляют, как в нее играть. Они уверяли, что интерфейс игры еще находится на стадии дошлифовки, поэтому многое не работает или работает не так, как надо. Короче, установив игру, я был морально готов к встрече скорее с сырым полуфабрикатом, чем с работоспособной программой. Возможно, именно этим можно объяснить мое поражение, когда на экране возник не полуфабрикат, а вполне полноценный и очень аппетитно выглядящий продукт.

Признаюсь честно, я всегда с особой "привередливостью" рассматриваю игры, сделанные "у нас". Сужу строго, ищу ляпы, несостыковки и несуразности. Это не потому, что я такой американизированный "русофоб", скорее наоборот. Я болею душой за наших разработчиков и хочу, чтобы их игры были не хуже западных, и даже лучше. На "Тетрисе" ведь свет клином не сошелся, верно?

Так вот, запустив демо-версию AAS, я НИ К ЧЕМУ не смог придраться. Ни одна деталь не оскорбила моего вкуса, и точно такое же действие игра произвела на "сторонних игроков", сконцентрировавшихся вокруг моего стола. Их-то уж точно нельзя обвинить в предвзятости. На тот момент у меня на "винте" лежали три игры в одной "весовой категории" — полная версия Jurassic Wars, "дема" War Wind 2 и AAS. Общественность последовательно просмотрела все три игры, и вынесла однозначный вердикт: играем в Admiral: Ancient Ships!


База врага во всем ее великолепии.

Играем

Еще при первом телефонном разговоре программист Николай Власенко предупредил нас, что единственный уровень, который они включили в бета-версию,



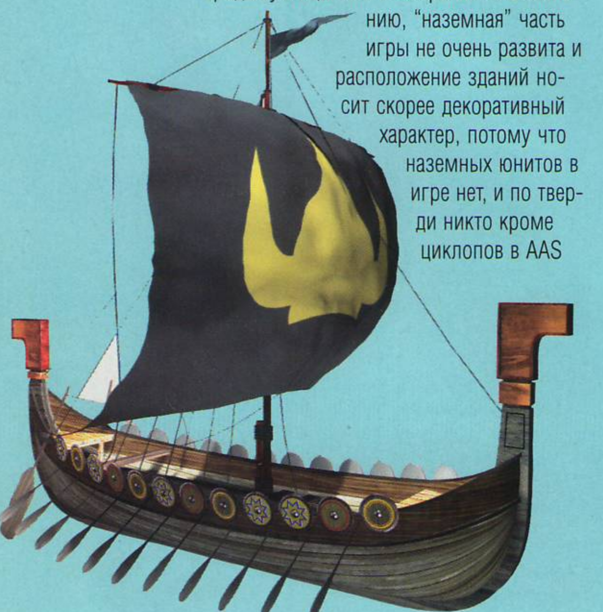
довольно сложен. Разработчики постарались "уложить" в него как можно больше деталей,


Город построен. Пора подумать о защите с моря.

чтобы продемонстрировать свое детище во всей красе. Нам даже было прислано подробнейшее "прохождение" с указанием последовательности действий, ведущих к победе. Вооружившись распечаткой, мы бодро взялись за дело и — проиграли. Затем попробовали еще раз, и вновь наш флот оказался потопленным пиратскими судами. Вскоре мы обнаружили возможность плавно менять скорость игры. При самом низком темпе AAS приобретает все качества походовой стратегии. Корабли движутся настолько медленно, что времени на раздумья хватит даже самому распоследнему тугодуму. Мы, правда, не из таких, поэтому снизили скорость чуть-чуть и сразу же стали все успевать.

Морское строительство

AAS не является чисто тактической игрой на море. Любой корабль может подплыть к берегу и в прибрежной зоне основать поселение или крепость. Поселение становится основой для будущей колонии и позволяет возводить прочие вспомогательные сооружения — вроде кузницы или мастерских. К сожалению, "наземная" часть игры не очень развита и расположение зданий носит скорее декоративный характер, потому что наземных юнитов в игре нет, и по тверди никто кроме циклопов в AAS не ходит. Единственное, что следует учесть при планировке города, — защищенность значительных объектов с моря.



Принципиально важный момент: в отличие от многих real-time-стратегий, поселений (то бишь баз) у вас может быть сколько угодно. Построенный город запросто позволяется "распродать" и возвести новый, в стратегически более выгодном месте. Крепости не обязательно должны примыкать к поселению. Корабельные команды готовы заложить форт в любом, даже самом заброшенном месте, надо лишь не забыть перевезти туда команду и вооружение.

Экономика моря

Экономика игры целиком построена на добыче даров моря и сборе янтаря. Любой корабль может заниматься сбором ресурсов, но лучше, если это будет вместительная посудина, не забитая вооружением и командой, — так останется больше места для груза. Достаточно один раз показать лодке маршрут между, например, месторождением янтаря и причалом, чтобы команда занялась этим самостоятельно. Останется лишь следить, чтобы ваши рыбаки не попали в неприятности, а их в мире оживших мифов AAS более чем достаточно.

Вооружение

Главный козырь AAS заключается в полной свободе при разработке юнитов. Нет, конечно, до War,Inc игре далеко, но тем не менее разнообразие получается солидное. Любой корабль можно оснастить броней и тараном, причем разных типов. Кроме того, боевые суда принимают на борт вооружение (от лука до больших катапульт) и команду. Игрок сам решает, сколько человек и какое вооружение закинуть на корабль. Это определяется лишь его тактическими изысками и водоизмещением судна. Еще один интересный момент: конфигурацию судна можно поменять, достаточно лишь заплыть в ближайший порт. Таким образом, получается, что произведенная где-нибудь в одном месте катапульта может побывать сразу на нескольких кораблях, оказаться захваченной противником и вновь отбитой. К сожалению, все предметы в игре имеют свой жизненный ресурс и при частом использовании разрушаются.

Технологии

Если бы на корабли можно было ставить девять разных видов вооружения, броню и таран, это уже было бы здорово. Но дело в том, что создатели не стали упрощать себе жизнь (да и нам тоже) и пошли еще дальше. Все тактико-технические характеристики вооружения подлежат улучшению в специальных научных центрах древности. Помните наш обзор грядущей Age of Empires? В AAS вы встретите примерно такой же разгул всевозможных


Враг наступает!

многоуровневых апгрейдов. Поначалу в них даже начинаешь путаться — столько всего позволено улучшить, усилить и укрепить.

Иду на таран

Как ни крути, все вышеперечисленное — лишь прелюдия к самому главному — морским сражениям. Каждый боевой корабль оснащен различными метательными устройствами, от пращей до катапульт. Встретившись на морских просторах, противники начинают, в меру сил и возможностей, обмениваться камнями, копьями и прочими дружескими приветствиями. Кто одолеет в битве — сразу определить не удастся, ведь не забывайте, что в игре девять типов вооружения с раз-


Птица Гарпия в свободном полете.

личными характеристиками, а кроме того, характеристики эти меняются на берегу, в "научных центрах".

В ходе перестрелки игроки могут изменять

тип стрельбы. Есть стрельба "на поражение", цель которой — потопить вражеский корабль как можно быстрее. Есть атака только легкими видами вооружения, с помощью которой уничтожается команда, но не причиняется вреда кораблю. Кроме дистанционного обмена любезностями, корабли, оснащенные тараном, могут попытаться проломить борт противника и потопить его. Этот заманчивый план нет так уж легко осуществим, особенно со слабым тараном. Мне удалось потопить неприятельскую галеру лишь с пятой попытки, когда и мой корабль был едва на плаву. Чистая победа, приносящая вам корабль со всем оборудованием в подарок, — абордаж. Для его проведения нужно запастись кораблем побольше и командой покрепче, иначе вместо обретения чужого вы потеряете свое.

Ахтунг! Всплывает медуза Горгона.

Графика

Самое большое очарование игре придает интерфейс — пожалуй, самый красивый из тех, что я видел в real-time-стратегиях. Все картинки на кнопках панели управления (а их очень и очень много) при наведении на них курсора мыши "оживают", демонстрируя зрителям маленький 3D-мультик. Это сделано так ловко, что иногда, просто проведя мышью над панелью управления, можно спровоцировать запуск сразу нескольких мультфильмов, в которых ожившие грузчики таскают мешки с янтарем, корабли сталкиваются в таране, маршируют солдаты...

Вот что по поводу этой великолепной графики говорит один из ее авторов — 22-летний (!) **Виктор Силак**, ведущий художник-дизайнер Admiral: Ancient Ships.

"Корабли разработаны для каждой цивилизации. Мы перевернули горы литературы по древним судам, и то, что вы видите в игре, не есть точные копии, а, так сказать, собирательные образы кораблей древних цивилизаций. Точно так же каждая культура "получила" внятно отличающиеся наземные объекты, по внешнему виду которых сразу можно определить, например, что это греческий город, это — римская мастерская, а вот то здание принадлежит египетскому ремесленнику.

Интерфейс игры. Мы попытались сделать его максимально понятным пользователю. Именно для этого кнопки управления были проанимированы: "микрофильмы" как бы демонстрируют назначение кнопок. В любой момент игрок сможет получить дополнительную информацию о каждом здании и корабле, виде оружия и брони — 3D-модели этих объектов были выполнены почти с исторической точностью...

Третье направление нашей работы — создание 3D-анимированных роликов. Работа над ними началась недавно и только набирает силу. (Мы уже видели несколько роликов — очень понравилось. Сегодня, когда каждый, кто научился запускать 3DS, называет себя "компьютерным художником", было особенно приятно увидеть, что "наши" художники умеют работать мышью. — **О.Х.**) *Большие, на 2-3 минуты intro для каждой из четырех цивилизаций перенесут игрока в Древнюю Элладу, на берега Нила, в Финикию... И здесь мы не намерены отступать от своих принципов, поэтому будем использовать только исторически верные архитектурные сооружения и корабли. Перед каждой миссией планируется давать небольшой динамичный ролик, в котором будет раскрываться задача игрока.*

Кроме меня над графикой работали и продолжают работать Андрей Кардаш, Александр Надобных и Олег Гвоздев..."

Не прощаемся

Говорить об AAS как о законченном продукте, несмотря на то что игра блестяще смотрится уже сейчас, еще рано. Впереди — много месяцев работы, отладки и тестирования. Снаружи, повторюсь, игра выглядит просто замечательно и, как мне кажется, вполне "конкурентоспособно". Жаль только, что ее выпуск, похоже, задерживается: ведь на подходе новая волна C&C-клонов — Dark Reign, Total Annihilation, в которых будут использованы новые 3D-технологии. То есть к моменту выхода AAS ее графика будет уже не так актуальна, как сегодня.

Если же говорить о внутреннем содержании игры, то, мне кажется, здесь тоже все в полном порядке. Правила игры достаточно



Магия в действии.

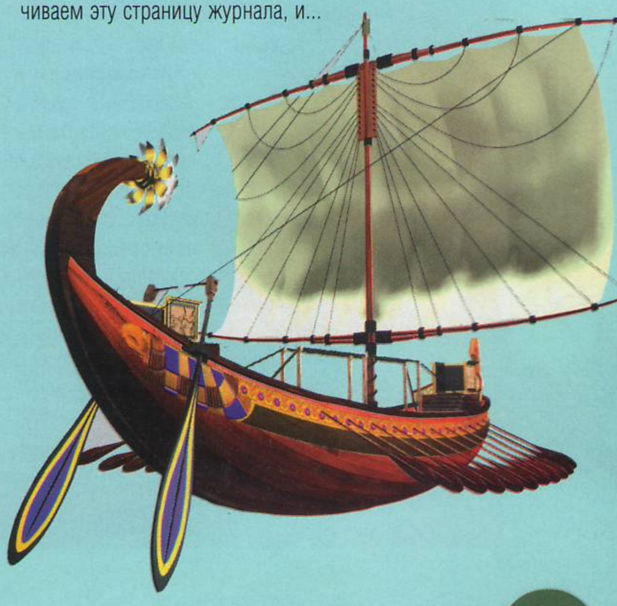
сложны, но вместе с тем обозримы. Самое главное, что сейчас нужно сделать разработчикам, — это разобраться со множеством "апгрейдов" и параметров вооружения. Больное место всех real-time-стратегий — отсутствие баланса сил, и чем сложнее игра, тем труднее это равновесие соблюсти.

От редакции: выше умышленно оставлены "за скобками" многие нюансы AAS, поскольку о них более чем полно сказано в сколь огромном, столь и интересном интер-



В бета-версии игры пока только одна миссия за греков.

вью с авторами игры. Так что, в самом деле, мы пока не прощаемся — а просто переворачиваем эту страницу журнала, и...



Труженики моря

"Водоплавающие" стратегии из Луганска: корабли как герои

*Разговор об **Admiral: Ancient Ships**, начатый редактором отдела стратегий выше, плавно перетекает в его же беседу с авторами игры. Беседу во многом уникальную: мало того, что это первое появление луганской команды (не очень-то, кстати, ранее жаловавшей нашего брата-журналиста) в российской прессе, это еще и сверхподробный — а значит, очень интересный, — к тому же из первых уст рассказ о том, КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ. Что — это? Настоящая компьютерная игра.*

Game.EXE: Резонно начать с Admiral: Sea Battles, вашего первенца. Довольны ли вы его судьбой?

Григорий Подгорный, программист, руководитель отдела разработки ПО фирмы "Меридиан-93": Игра, скажем прямо, в Америке продается очень плохо. Причины этого, по словам наших издателей, следующие: непопулярный жанр (на фоне стратегий реального времени); неудачное время выхода (не успели раскрутить перед рождественскими продажами); примерно одновременный выпуск ряда аналогичных игр (Age of Sale, Wooden Ships and Iron Men...). Распространители и продавцы неохотно брали Sea Battles, так как на их полках уже стояли вышеупомянутые игры, "сопровожденные" мощной рекламной кампанией. Потерпев неудачу на старте, в рождественский сезон, MegaMedia, наверное, приняла решение не очень тратиться на раскрутку игры на американском рынке, а сосредоточиться на новых проектах. Кроме Штатов английская версия игры продается еще в 12 странах (ближайший дистрибьютор находится в Эстонии) и лицензирована (локализована) в 4 государствах (Германия, Южная Корея, Япония, Тайвань). Неамериканские продажи, на мой взгляд, идут неплохо, если учитывать потенциальные возможности рынков этих стран. Особенно Admiral: Sea Battles приглянулась "восточной" публике. Да, говорят (сами не видели), что есть уже китайский CD с нашей игрой — приятно. Несмотря на коммерческий неуспех, Sea Battles не была обижена вниманием прессы. К нам попали около 15 обзорных статей. Оценки — самые различные, порой совершенно противоположные, от 2-х до 5-ти баллов. В среднем выходит что-то около 4 по 5-балльной шкале (сами же мы оцениваем игру на 3,5 балла).

.EXE: Итак, вы решили попробовать свои силы в жанре real-time и при этом сохранили верность морской тематике. Но, насколько я понимаю, ваша игра сложнее обычных C&C-клонов. Может быть, речь идет о симуляторе? (На момент беседы Олег еще не играл в AAS, поэтому вопрос закономерен. — **Ред.**)

Г.П.: На мой взгляд, игра "не тянет" на экономический симулятор и смело может быть причислена к славному семейству real-time-стратегий. Повинуясь законам жанра, мы умышленно (или — неумышленно) многое унаследовали от классиков (Dune, WarCraft, C&C). Тем не менее мы стараемся сделать игру более стратегической, сохранить, насколько это возможно, черты Admiral: Sea Battles. Мы бы хотели, чтобы определяющим фактором достижения победы в миссиях было не умение вести тактический бой (быстро кликать мышкой), а стратегическое планирование технологических, экономических и военных операций. Преследуя эту цель, мы оставили открытой всю карту, дали мощные возможности по комплектации объектов, присвоили им широкий спектр действий (каждый корабль может стрелять, строить, брать на абордаж, таранить, перегружать свой груз на другие корабли, ловить рыбу, бить кита, добывать янтарь, собирать сокровища), постарались сделать достаточно длинной цепочку технологического развития, ввели множество случайных и неслучайных факторов, воздействующих на характер игры... Впрочем, что-то я начал расхваливать еще незаконченную игрушку, пора остановиться!

.EXE: Ну зачем же, очень интересно... В перечисленных вами "реперных точках" жанра



корабли использовались довольно редко. У вас же бои на море — основа игры. Не слишком ли это однообразно?

Г.П.: Действительно, корабли в AAS — главные "действующие лица" (см. название игры). В игре мы предусмотрели 5 классов кораблей, по возрастанию водоизмещения и стоимости: лодка, торговый, малый военный, средний военный, королевский (большой военный, с золотым парусом — флагман). Лодка и торговый корабль имеют небольшое водоизмещение, не могут нести броню и таран и обходятся без команды гребцов, то есть ходят только под парусом и, соответственно, в большей степени зависят от силы и направления ветра. Они предназначены для ловли рыбы, сбора янтаря и добычи китового уса — это они умеют делать наиболее успешно. И кроме того, благодаря своему водоизмеще-

нию, они способны перемещаться по мелководью. Военные корабли наделены гребцами и способны передвигаться даже в штиль. Они могут нести броню и таран различной мощности — в зависимости от класса. Малый военный ходит по мелководью, а средний и большой — нет. Все военные корабли могут добывать ресурсы (рыбу, янтарь, кита), но делают это очень неэффективно. Впрочем, мы, может быть, отключим эту возможность и запретим им разрабатывать ресурсы.

.EXE: В игре четыре различных расы. У каждой свой набор кораблей?

Г.П.: Нет, корабли различных цивилизаций различаются только изображением. Но не забывайте, что, в отличие от прочих real-time-стратегий, у нас игрок самостоятельно оснащает каждый корабль, и количество вариантов с головой перекрывает те 20-30-40 юнитов, доступных вам в других играх.

.EXE: Так, становится горячо! И сколько же видов вооружения вы предусмотрели?

Г.П.: Корабли и крепости комплектуются девятью видами вооружений, от лука и пращи до больших баллист и катапульт. Кроме веса и стоимости, оружие характеризуется мощностью, поражающей способностью (механические повреждения или человеческие потери), минимальным и максимальным радиусом действия, скорострельностью и точностью. Помимо всевозможных метательных орудий все боевые корабли оснащаются броней и тараном. Броня ослабляет воздействие снарядов на корабль, а таран увеличивает урон, наносимый противнику. Когда два корабля сталкиваются, мы вычисляем относительную скорость точек столкновения и только потом рассчитываем потери. Предусмотрено три вида таранов — деревянные, серебряные и золотые. Более мощный таран и весит больше, а значит — отнимает у корабля столь ценный запас плавучести.

.EXE: Насколько я знаю, вы не остановились на достигнутом и ввели еще и человеческий фактор?

Г.П.: Совершенно верно. Любой объект в игре, будь то форт или корабль, останется мертвым, пока в нем не окажется хоть один человек. Команда



"Меридиан-93" собственной персоной (правда, по словам самих ребят, "без нескольких ключевых фигур").
Верхний ряд (слева направо): Виктор Силак — художник, Артем Кулаков — программист, Андрей Кардаш — художник, Евгений Пальчиков — разработчик уровней, литературная обработка, Юрий Ткаченко — программист, Сергей Шевырев — переводчик, менеджер.
Нижний ряд (слева направо): Александр Надобных — художник, Андрей Дорощук — программист, Николай Власенко — программист, Григорий Подгорный — программист, Владислав Попов — программист.





Сегодня в отделе программных разработок "Меридиана-93" работает 17 человек. 6 человек (Д.Прокопов, В.Силак, А.Набодных, А.Кардаш, О.Гвоздев и Е.Пальчиков) занимаются графикой. Это либо профессиональные (по образованию) художники, либо выросшие до уровня профессиональных выпускники физико-математического факультета. Два человека занимаются звуком: композитор (А.Василенко) и звукорежиссер (А.Дзей). В группе постоянно работают 8 программистов. Из них двое (П.П.Кузнецов и Д.Дудников) занимаются исключительно поддержкой (библиотека, движение данных, вывод графической информации, оптимизация наиболее критичных участков кода), четверо (А.Дорощук, В.Попов, А.Кулаков и Ю.Ткаченко) чаще всего связаны с интерфейсом и действиями объектов. Программированием "компьютерных мозгов" занимается Н.Власенко.

Режиссер и руководитель проекта Г.Подгорный умеет делать почти все, и иногда — делает это.

Упомянутый выше Петр Петрович Кузнецов — патриарх луганских программистов. Как есть патриарх. В центре, как известно, таких уже давно нет, а вот на местах... Человек, который писал практически все. Вершиной, пожалуй, следует считать сконструированный им в 1985 году ДК ("домашний компьютер"). Несчастная DOS (написанная им же) на этой машине была обычной прикладной задачей, обеспечивая при этом 100-процентную совместимость с ветвью PC. ДК имел свою ОС, под него были написаны языки программирования PASCAL и SOL (доморощенная смесь PASCAL'я с С), текстовый редактор, несколько игр. Машина сопровождалась вплоть до недавнего времени, так как имела одно очень серьезное преимущество: переход из DOS в родную ОС осуществлялся в ней тумблерным переключателем, а состояние регистров можно было посмотреть воочию на светодиодном табло. Машина здорово помогала при знакомстве с кодом некоторых программ (например вирусов), которые очень любили перехватывать все прерывания DOS... Но это забавы, а из серьезного к закату DOS'а в распоряжении группы была созданная Кузнецовым и Дудниковым библиотека программиста, позволявшая полностью отказаться от библиотечной поддержки фирм-производителей трансляторов. В библиотеке насчитывалось более 2000 процедур и функций, поддерживающих практически полный технологический цикл любых разработок под DOS. Так, например, графическая часть библиотеки раза в три превосходила по полноте борландовскую BGI, а по скорости вывода информации на экран — в 2-3 раза...



(кроме численности) характеризуется опытом и играет важную роль в жизни корабля. Без людей корабль не управляется игроком и становится легкой добычей для противника. Слабая команда — это проигрыш в абордажных боях, менее точная стрельба и худшая маневренность корабля. Впрочем, большая по численности команда может занимать место на корабле, отведенное под вооружение и груз...

.EXE: Как в AAS будет обстоять дело с ресурсами? Подозреваю, что скважины нам бурить не придется?

Г.П.: К ресурсам мы относим рыбу, янтарь и китовый ус. Рыба водится в море косяками, которые мигрируют по карте почти случайным образом. Выловленная рыба свозится кораблями в поселения, где хранится и, по мере необходимости, используется для "производства" людских ресурсов или продается за деньги. Исчерпанный косяк может с течением времени восстанавливаться. Замечу, что в демо-версии рыба ведет себя несколько по-другому, но это не должно вводить вас в заблуждение.

Янтарь рассыпан по побережью, как правило на тех островах, где водится всякая нечисть. Будучи доставлен в поселение, янтарь сразу конвертируется в деньги. Исчерпанное месторождение с течением времени может быть опять восстановлено (на все воля богов).

Чтобы добыть китовый ус, который ценится на рынках средиземноморья очень высоко, необходимо "загарпунить" кита, а затем освежевать тушу и погрузить китовый ус в трюм корабля. Дальнейшая судьба трофея аналогична судьбе янтаря, с той лишь разницей, что китовый ус стоит на порядок дороже. Кстати, кита придется переименовать, так как мы уже получили "низ-зя" от "зеленых".



Кроме добычи рыбы, янтаря и продуктов китопереработки есть и другие способы зарабатывать деньги. Можно заняться пиратством, беря на абордаж проходящие корабли. А если на пиратство силенок не хватает, попробуйте помародерствовать, собирая имущество с затонувших судов.

.EXE: В Admiral: Sea Battles у вас было всего два наземных здания. Судя по всему, в AAS нас ждет совершенно другая картина?

Г.П.: Да, конечно. Теперь на земле будет располагаться множество важных зданий и сооружений. Перечислю.

Поселение, Город. Является центром развития цивилизации и хранилищем всех материальных ценностей, кроме денег и технологий. Все остальные сооружения, кроме крепостей, строятся только в непосредственной близости от поселения и прекращают функционировать, если поселение будет разрушено. Именно в поселении "воспроизводится" людской ресурс.

Город является более высокой стадией развития поселения, имеет большую живучесть и способность строить культовые сооружения.

Причал, Порт — это "интерфейс" между городом-поселением и кораблями.

Верфь предназначена для строительства и комплектации кораблей.

Док — это upgrade верфи, обладающий способностью ремонтировать корабли.

Мастерские предназначены для производства и развития вооружений.

Кузницы производят и совершенствуют броню и тараны.

"Не так давно прочел в "Компьютерре" фразу, что-де у программистов постсоветского пространства нарушена связь поколений и молодым энтузиастам необходимо начинать практически с нуля. Наша группа в этом смысле является исключением. В ней мирно уживаются люди, возраст которых колеблется от 18 до 50 лет.

А начиналось все с незабвенного "провозглашения" в 1991 году. После этого практически в одночасье без работы остались все сотрудники хозтем Луганского désпединститута, поскольку их работа была связана с "милитаристскими приготовлениями иностранного государства". Быстренько, как и было велено, перековав мечи на орала, возникла группа по разработке обучающих компьютерных программ. В нее вошли программисты-системщики, "упаковывавшие" до этого программным обеспечением нижнего уровня новые ЭВМ одного из предприятий МЭП (министерства электронной промышленности), и физики, решавшие, в том числе и на этих машинах, дифференциальные волновые уравнения. В общем, специалисты.

Убежденным сторонником того, что мы занимаемся своим делом, был, пожалуй, только наш тогдашний руководитель. У этого человека как у менеджера был всего один серьезный недостаток — он не знал английского, иначе уже через год мы были бы связаны договорами с Пентагоном, а так пришлось ограничиться более мелким договором с Министерством просвещения Украины. А дальше пошло-поехало. 1992-1993 гг. — более 8 тыс. зарегистрированных копий, распространенных по школам, 15 полновесных пакетов программ по различным школьным предметам — русский и украинский языки, физика, математика, психология и т.д. Многие пакеты были адаптированы на разные виды школьной техники ("Корветы", "Поиски", "Пилотные PS/2" и т.д.). На то время численность группы колебалась в районе 10 сотрудников. Начиная с этого периода основной "тяговой силой" становятся старшекурсники и текущие выпускники вузов Луганска.

Однако все опять изменилось — в 1994 году. С благополучной кончиной самого образования снова встал сакраментальный вопрос "Что делать?". В конце того года мы победили на объявленном киевской газетой "Computer World" Первом всеукраинском конкурсе программных разработок, получили ГРАМОТУ, компьютер в качестве приза и остались совсем без работы. Наш руководитель ушел в большой бизнес, мы все никак не решались бросить большое программирование, хотя необходимости в нем в этой стране явно не ощущали. Оставалось одно — убедить в своей полезности окружающий мир и найти спонсора, который поверил бы в наши авантюрные планы. Аргумент у нас был предельно простой и понятный: дайте нам $10.000, и через год мы выйдем на американский рынок электронных развлечений...

Все получилось так, как мы и думали. Материальная и моральная поддержка со стороны руководителя "Меридиана-93", работа по 12-14 часов в сутки практически без выходных и отпусков, более чем скромное материальное существование, выпуск никем не востребованного Brain Storm и через год с небольшим договор с MegaMedia, а еще через полгода — издание нашего первенца — Admiral: Sea Battles..."

Николай Власенко, программист.

Школа мудрецов. Это "мозговой центр", в котором "проектируются" вооружения, броня, тараны с лучшими показателями, разрабатываются способы увеличения быстроходности кораблей, даются методические рекомендации мастерским и кузницам по улучшению свойств вооружений.
Храм Бога моря. Жрецы этого храма, сделав соответствующее жертвоприношение, могут попросить бога изменить направление ветра, "организовать" водоворот или коварный риф, наслать на противника смерч или морское чудище, которое будет с большим энтузиазмом топить его корабли.



Храм Бога войны. В арсенале этого могучего бога есть многое: ужасный удар "громомолнией", не только разрушающий постройки и топящий корабли, но и стирающий с лица земли острова и рифы; шаровая молния, поджигающая корабли; возможность добавления огненно-магических свойств всему оружию всех кораблей на некоторое время; возможность сделать свой объект невидимым для противника и, наоборот, получить шпионскую информацию о вражеских объектах; возможность на некоторое время защитить часть своих объектов от атак противника.
Крепость — это тот же корабль, но стоящий на берегу и имеющий большую вместимость. Это единственный вооруженный представитель цивилизации на суше.
.EXE: Как я понял, в Школе мудрецов и Кузнице разрабатываются новые типы вооружения и улучшаются характеристики старых. А как это организовано?
Г.П.: За развитие технологий нужно платить, причем немалые деньги (или же добывать специальные артефакты), но уровень технологий — это единственный капитал, который будет переходить из миссии в миссию.
.EXE: А что еще будет доступно на поле боя?
Г.П.: Основными элементами ландшафта являются море и острова. Последние покрыты растительностью, есть пустыни, леса. Кое-где встречаются озера, оазисы, валуны и скалы. При постройке наземных сооружений леса вырубаются, озера осушаются, а валуны и скалы мешают строительству. На море тоже "не все гладко": есть мели, водовороты и даже рифы двух сортов — коварные и обыкновенные. Мели беспрепятственно проходимы легкими кораблями и совершенно непреодолимы тяжелыми. Водоворот и коварный риф проявляют периодическую активность — в спокойной фазе они не видны, но при пробуждении топят любой корабль, оказавшийся на их месте. Погода определяется только силой и направлением ветра. Может случиться штиль, а штормов, в отличие от ASB, нет. Кроме того, во многих миссиях игрокам встретится всяческая мифологическая нечисть — самый случайный фактор в игре: циклопы (их количество в популяции поддерживается неизменным логовом, поэтому отстрел циклопов — дело неблагодарное: надо разрушить их "избушку"; циклопы в ярости кидают увесистые камни в проплывающие мимо корабли, особенно в те, что осмеливаются собирать янтарь или нападать на них самих); птица Гарпия (обычно высиживает яйца в своем гнезде, а между делом совершает вылеты и обрушивает на подвернувшиеся корабли дождь из острых медных перьев — команда уменьшается в размерах. Птичку можно подстрелить, но из яйца вылупится новая); медуза Горгона (обитает под водой, но иногда, не часто, появляется на поверхности и "осматривает" окрестности: от ее взгляда корабли и постройки каменеют и разрушаются).
.EXE: Очень интересно! Но давайте теперь поговорим о сюжете игры. Как у вас построен процесс?
Г.П.: У каждой из четырех цивилизаций будет своя кампания, состоящая из 9-12 миссий, связанных единой целью. Скажем, в греческой кампании цель — добыть Золотое Руно, в египетской — спасти гибнущую Атлантиду, и т.п. Миссии играются на предопределенных картах, но начальная позиция может зависеть от результатов предыдущей миссии, а случайных факторов и так предостаточно. Цели миссий могут быть самые разнообразные: убить всех (классическая), развить технологии до определенного уровня, построить и оснастить корабль, оккупировать территорию, очистить территорию от кого-либо, провести караван или, напротив, разграбить его, собрать реликвии, расколдовать территорию...
Евгений Пальчиков, один из разработчиков функциональной части игры, автор карт и сценариев всех миссий и эпизодов: Независимость четырех эпизодов игры предоставляет возможность попытаться создать игру, отвечающую разным интересам пользователей, рассчитанную на различные вкусы, характеры и системы ценностей людей. Подавляющее



большинство военных стратегий преследуют одну единственную цель: достичь военного превосходства и разгромить всех. В AAS истинная цель каждой миссии примерно та же, но общие стимулы различны. Лишь римский эпизод будет построен на собственно войне, что исторически перекликается с экспансионистской политикой Римской империи. В финикийском эпизоде играющий должен будет добыть за миссию определенную сумму денег. А целью всего эпизода станет накопление богатства. Египетский основан на стимулировании развития магии и, соответственно, описание будет выдержано в стиле "фэнтези". Греческий эпизод слегка похож на римский, с той разницей, что военные действия вызываются необходимостью.
В описании каждой миссии будут содержаться подсказки способов прохождения. Это ни в коей мере не прямые указания. Как и в первом "Адмирале", подсказки даются завуалировано, намеками. Разумеется, описание хотелось бы выдержать в стиле древнегреческих мифов, однако постоянно преследует вопрос: а что от этого стиля останется при переводе?
.EXE: 4x12 = 48. Это приличное количество миссий. А что делать, когда мы все пройдем? Как обстоит дело с multiplayer-режимом?





Г.П.: Мы разработали специальный редактор миссий, с помощью которого каждый сможет создать свой уровень и поиграть в одиночку с AI или с друзьями по сети. Дизайнер уровня сможет задать тип компьютерного интеллекта для каждой из цивилизаций и, более того, написать программы поведения объектов и их групп для каждой из культур. Совокупность таких программ будет составлять компьютерный интеллект, разработанный пользователем.
Правда, мы пока сомневаемся (прочь сомнения! — **О.Х.**) в необходимости такого языка AI: процесс создания (необязательно написания) программ поведения может оказаться слишком сложным для большинства игроков.
Таким образом, при игре на одном компьютере или в многопользовательском режиме за каждую из цивилизаций сможет играть человек или компьютер, используя назначенный ему в редакторе интеллект. (Кстати, человеку придется пользоваться своим.) При сетевой игре на одном компьютере сможет играть один человек и несколько "киборгов", при этом "обдумывание ходов" "киборга" будет происходить только на родном компьютере.
.EXE: ?
Г.П.: Сейчас поясню. Допустим, у нас есть четыре компьютера, два "живых" игрока и еще шесть "киборгов", которые тоже не прочь размяться. Два компьютера занимают игроки-люди, эти же машины играют за двух "киборгов" (по одному на каждую), остальные PC обслуживают по два "киборга" каждый. Таким образом вычислительная нагрузка равномерно распределяется в сети. Наше многопользовательское ядро позволяет соединиться 16-ти игрокам без ощутимых замедлений. Будет ли это интересно? Мы этого пока не знаем.
.EXE: Мы обязательно наберем 16 желающих, поиграем и расскажем вам... Напоследок хотелось бы задать любимый вопрос: какие стратегии вам больше по душе — походовые или в реальном времени — и почему?
Г.П.: Как игроку мне больше нравятся походовые стратегии. На мой взгляд, именно их можно назвать истинно стратегическими играми: здесь есть время подумать над сложившейся позицией, рассчитать последствия своих действий и т.п. В real-time же слишком много суеты.
При разработке походовой стратегии, особенно компьютерного интеллекта, есть возможность сосредоточиться именно на стратегических проблемах, применить "красивые" математические методы. Поэтому походовая игра должна быть "умнее", чем real-time, а значит — интереснее. Повторюсь: это мое личное мнение.
При разработке Admiral: Sea Battles мы накопили приличный арсенал идей, методов и подходов к программированию игрока-компьютера, оценке ситуации, складывающейся на игровом поле. Но не все идеи были воплощены в этой игре, поэтому AAS планировалась как продолжение ASB с более живой, объемной и детальной графикой, с улучшенным компьютерным интеллектом, более интересными миссиями, редактором сценариев и т.п. Но пришлось изменить жанр игры и, как следствие, сконцентрироваться на совсем иных проблемах — проблемах разработки технологии real-time-стратегий.
Андрей Дорощук, ведущий программист проектов Admiral: Sea Battles и Admiral: Ancient Ships: В самом деле, эти игры принципиально различаются по своему жанру (ASB была классической turn-based-игрой, а AAS уже real-time), но мы надеемся, что нам удастся сохранить основные идеи: честная игра компьютера в постоянно меняющихся условиях и уникальные характеристики кораблей и прочих игровых объектов.
В новой игре мы сократили количество типов кораблей, но зато дали возможность развивать каждый корабль так, как этого хочет игрок. То есть на каждый корабль можно поставить различное вооружение, и его количество ограничивается только водоизмещением этого корабля. А значит, появляется возможность делать противнику "приятные" сюрпризы: например, поставить на каждый кораблик флотилии малых судов по сильной катапульте — и пусть подлый враг попробует к ним подобраться и ограбить. Или же на крупный корабль поместить побольше людей (из абордажной команды), загрузить его легким стрелковым вооружением и пойти брать корабли недруга на абордаж (а ведь нужно учитывать, что если у противника на борту установлено среднее или сильное вооружение, то, подобравшись к нему

"Идея Admiral: Sea Battles зародилась, когда мы играли в wargame'ы от SSI. Нам очень понравились классические игры этой фирмы — Panzer General и др. Но все они обычно отражали военные действия на суше, и действия эти велись с помощью современной техники. Мы подумали: а почему бы не сделать игру, в которой война происходит в несколько непривычных, но не слишком уж фантастичных условиях...

Так возникла идея перенести театр военных действий на море. Причем такое решение давало нам возможность построить игру с нелинейным развитием военных событий, поскольку морская война в большей степени зависит от мастерства военачальника в расположении своих и врагов, правильного использования погоды (направления и силы ветра), точного расположения кораблей относительно контура суши, мелей, рифов. Мы старались построить игру таким образом, чтобы человек мог проходить кампанию и выполнять миссии каждый раз по-новому. Это достигается тем, что мы сами не знаем, как будет изменяться погода на протяжении всей игры, а поскольку у нас в игре корабли парусные, изменения погоды сильно влияют на ход игры: в одной миссии может повезти тебе, в другой — противнику.

В этом есть еще один плюс. Возникала необходимость научить компьютер вести себя правильно в постоянно меняющихся условиях, а программирование искусственного интеллекта — это очень интересная задача. Мы стремились построить честную модель поведения компьютерного игрока — компьютер находится в точно таких же условиях, как и человек. Именно поэтому мы отказались от идеи затемнения игрового поля: игрок сразу видит, какие силы противника его ожидают. Все корабли в игре имеют различные характеристики: одни хорошо ходят по ветру, но беспомощны в штиль, другие (имеющие весла или паровую машину) меньше зависят от ветра, но не имеют сильного вооружения, некоторые корабли быстроходны и располагают мощной абордажной командой, поэтому представляют серьезную опасность для больших судов. Поэтому каждый может играть в игру по-своему, и в общем-то одну и ту же миссию можно пройти совершенно по-разному..."

Андрей Дорощук, программист.

вплотную, мы выходим из зоны обстрела этого оружия, и противник остается беззащитным)...

Интервью вел **Олег Хажинский**.

P.S. Не знаю, как это назвать (может быть, патриотизмом, может, как-то иначе), но мне всегда приятно и радостно, когда "наши" люди достигают каких-то успехов на мировой сцене. И пусть эти "свои" живут в другом государстве и имеют другой государственный язык — вы понимаете, о чем я.
Мои собеседники из Meridian 93 делают большое дело, и я горд тем, что их творения выглядят конкурентоспособными на мировом рынке развлечений. Скажу больше: эти люди работают гораздо профессиональнее многих западных производителей, и у них есть потенциал, чтобы добраться до вершины.
Пожелаем же программерам и художникам из Луганска "семи футов под килем" с их отличными "водоплавающими" стратегиями (вы не забыли, что в нынешнем блоке новостей рассказывается о еще одной игрушке "Меридиана"?) и будем ждать результатов. Полгода — достаточный срок, чтобы довести игры до совершенства.



Полный улет

Total Annihilation

Олег Хажинский

Здравствуйте, дорогие друзья! Надеюсь, вы подросли и окрепли за лето, ваши рефлексы пришли в порядок, а ум стал быстрым, как никогда. Расчехляйте свои мыши, смазывайте спиртом шарики и вытирайте пыль с мониторов. Короче, готовьтесь к новому игровому сезону. Я обращаюсь ко всем поклонникам real-time-стратегий, фэнам WarCraft, Red Alert и KKnD. В сентябре готовится массированное наступление так называемых C&C-клонов. На арену выходят такие монстры, как Eidos, GT Interactive, Activision и SSI. И, похоже, пресловутый C&C-киллер на этот раз вполне может быть создан в их подземных лабораториях.
*И в самом деле, пора, давно пора обижать дедушку C&C. Подозреваемый номер 1 — **Total Annihilation**. Разработчик — CaveDog, издатель — GT Interactive.*

Что за спешка, спросите вы, ведь игра выйдет в только в конце сентября, а новость о TA уже в .EXE проходила? Верно. Но дело в том, что раньше мы могли судить об игре лишь по нескольким картинкам и восторженным заверениям разработчиков/издателей. А теперь, а теперь до нас добралась... не то чтобы "дема", а скорее записанные эпизоды миссий. Как только я увидел все те же картинки, но в динамике, слова, прежде сказанные об игре, вдруг обрели форму. Есть контакт! Это будет классная игра. Уверяю вас.

Наконец-то 3D!

Реально на сегодня у нас есть только одна стратегическая игра, использующая трехмерный engine. Это Dungeon Keeper. Правда, фигурки персонажей в ней плоские, да и вообще — слишком далека DK от благородного семейства C&C-клонов. Оттого и в расчет не принимается.

В TA же — впервые в истории real-time-стратегий! — все объекты будут выполнены в "честном" 3D, как во всех уважающих себя 3D action'ах.

Что это дает нам, стратегоманам? Свободу. Разница между трехмерным объектом и двухмерным спрайтом примерно такая же, как между настоящим, к примеру, пистолетом и пистолетом нарисованным. Настоящую "пушку" можно повертеть в руках, рассмотреть под разными углами, разобрать на части, заставить "работать". Так же естественно смотрятся юниты в TA. Танк теперь не обязательно должен поворачиваться вокруг себя с шагом 30 градусов, а может повернуться непосредственно в направлении стрельбы. Самолеты теперь не являются просто рисованными объектами, которые отличаются от танков только тем, что "как бы" летят выше. Они на самом деле летят выше, причем совершают все естественные для самолетов маневры — набирают высоту, делают бочки и мертвые петли.

Короче говоря, 3D-объекты могут вытворять все, что угодно. Brian Brown из CaveDog, ответственный за анимацию юнитов в игре (а их более 150), рассказывает: "На ранних этапах создания игры наши 3D-объекты были очень примитивными. Скоро стало очевидно, что мы должны как-то оживить их. Для этого был разработан специальный язык, описывающий движение каждой детали в 3D-объекте.



Никто из нас и подумать не мог, какой толчок это придаст игре".

На самом деле, это очень здорово — взяв единожды разработанный в деталях объект, любой сможет заставить его двигаться, как ему угодно. Так в игре появились поворачивающиеся из стороны в сторону башни танков, движущиеся при отдаче жерла орудий.



Вскоре фантазия художников пошла дальше, и свет увидели Танки-пауки, семенящие ногами, и даже Роботы-трансформеры, выхватывающие свои ружья из-за спины. Информация о каждом объекте в игре, будь то боевая единица или здание, хранится в отдельном файле, где свалены в кучу текстуры, координаты, характеристики и все остальное. Это означает, что теперь не обязательно покупать новую коробку с десятком новых миссий для любимой игры, а достаточно только залезть на Web-страницу CaveDog и скачать новые объекты, новое вооружение, новые миссии. Это означает, что игра может расширяться до бесконечности.

Земля тоже 3D. Почти

На ранних стадиях разработки была идея сделать землю обозримой под любым углом, как в Syndicate Wars или Dungeon Keeper, но эксперименты показали, что получается очень медленно. Тогда было принято решение "закрепить" камеру под фиксированным углом. Главное, что поверхность, на которой будут проходить сражения, перестанет быть плоской картой с нарисованными горами и озерами. Земля в ТА на самом деле трехмерна, и игроку приходится это учитывать в своих планах.

Что дает 3D-поверхность? Изменяется обзор. Начинают работать настоящие законы физики. Артиллерийская установка на возвышенности имеет гораздо бОльшую зону обстрела, чем в лощине. Танковая колонна в ущелье скроется от любопытных глаз противника. Бомбардировщик, который засечет эту колонну, легко уничтожит ее, потому что танки не умеют ездить про крутым склонам — на то есть специальные роботы.

Другой интересный эффект — под водой дно тоже не похоже на стиральную доску. Крупный корабль не может подойти вплотную к берегу, а танк, возможно, сумеет одолеть реку, если она окажется достаточно мелкой. Или вот другой пример: танк на холме обстреливает точно такой же в низине. В C&C оба орудия имеют одинаковые шансы, но в ТА все иначе: экипаж на горушке имеет больший радиус обстрела и прикончит противника раньше, чем тот сумеет "забросить" снаряд на гору.



Таким образом, в ТА результат встречи даже двух одинаковых по классу юнитов угадывается с превеликим трудом: слишком много случайных и неслучайных факторов надо учесть — рельеф, погодные условия, видимость, опыт экипажа и так далее.

Они поумнели

Наша армия в ТА приобрела не только реалистичный 3D-вид, но и стала "умнее". Мы можем управлять поведением юнитов с большей гибкостью, чем в прошлых C&C-клонах. Патруль не обязательно стреляет по любому движущемуся объекту другого цвета. Если вы еще не определились, кто из игроков ваш друг, а кто — враг, запретите своим открывать огонь или задайте режим "око за око". То же самое с движением. Есть три режима: отряд не двигается, чтобы ни случилось, отряд может менять свою позицию, но не уйдет слишком далеко (это называется "маневр") и третий режим — автономный. Автономный отряд с включенной опцией "fire at will" приобретает достаточную степень самостоятельности, чтобы попадать в неприятности и выпутываться из них без участия игрока.



Сеть

90% успеха C&C и WarCraft — верный баланс сил, делающий интересной игру по сети. Насчет баланса ничего пока сказать не могу, а о многопользовательской игре подробности уже известны. Модем, нуль-модем, IPX до 10 человек и Интернет — до 4 человек одновременно. Игроки смогут заключать между собой альянсы, объединять зоны обзора и ресурсы, делить вооружение и вести переговоры по "секретным" каналам.

Расплата

Новые технологии всегда требовали много ресурсов. В данном случае расплата за роскошь — P100 и 16 Мбайт ОЗУ в качестве минимальных требований к компьютеру. Особенно крупные карты местности потребуют 32 Мбайт. К счастью, пока никаких особенных запросов, вроде 3D-акселератора, нет (но это не надолго! — рекомендую начинать копить деньги на 3Dfx). Честно говоря, такие требования мне кажутся вполне оправданными.



К сожалению, статические картинки в журнале не могут передать того преимущества, которое дает новая технология, по сравнению со всем, что мы уже видели. Без сомнения, мир real-time-стратегий сегодня переживает маленькую революцию. Приятно, черт побери, ощущать себя где-то в районе баррикад!



Жилотдел

Constructor

Петр Давыдов

*Господа, прошу вас отнестись к словам Великого Комбинатора всерьез. Времени осталось немного. В управдомы придется переквалифицироваться уже в середине сентября. А пока надо готовиться, готовиться и еще раз готовиться! Благо демо-версия новой игры **Constructor** от замечательной команды System-3 дает весьма полное представление об отсутствующих пока возможностях полной версии этого шедевра. Кстати, публикатором новой игры выступает небезызвестная Acclaim.*

Миллионера из меня не вышло:
придется переквалифицироваться в управдомы...
Остап Бендер

Говоря о Constructor'е, быстро понимаешь, что поставить его в один ряд с какими-либо существующими играми жанра просто не удастся. По духу игра ближе всего к Bullfrog'овской Theme-серии. Но если сравнивать Constructor с недавним Theme Hospital, то становится очевидно, что последний и в подметки не годится новой игрушке! Constructor настолько оригинален, продуман и многогранен, что невольно ловишь себя на мысли о том, что игра нашей мечты наконец-то появилась. Не знаю, правда, надолго ли это, но первые ощущения именно таковы.

Вы — босс

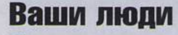
Да, вы руководитель крупной строительной компании. Но строите вы не по подряду "для дяди", а для себя. Иначе говоря, построив, можете или продать дом, или сдать его в аренду. По сути ваша корпорация выглядит эдаким конгломератом, повсюду протянувшим свои щупальца. А раз так — заниматься вам придется решительно всем.

Земля

Разумеется, возводить дома придется не на облаках, а на земле. А земля принадлежит городу. И не стоит полагать, что городские власти с распростертыми объятьями встретят ваши планы застроить все и вся. Прежде нужно еще убедить чиновников в рациональном использовании полученных территорий. Кроме того, довольно часто власти дают вам конкретное задание: скажем, построить несколько домов для "своих" жильцов. Такие просьбы нельзя оставлять без внимания, ведь лояльность к власть предержащим — залог того, что вы никогда не останетесь без работы.

Кстати, будьте готовы и к некоторым гадостям со стороны местных начальников. Как вам, например, понравится, если вдруг на вашей территории начнут строиться конкуренты? А все дело в том, что в мэрии решили, что вы слишком долго не осваивали участок. Так-то.





Ваши люди

По заверениям разработчиков, в полной версии Constructor'а будет присутствовать неописуемое количество людей разных профессий, находящихся в вашем подчинении. В демо-версии их тоже немало.



Прежде всего это рабочие и прорабы. Первые готовы заняться любой работой по возведению и отделке жилых помещений, вторые же руководят действиями первых. К слову, прорабы могут... захватывать здания конкурентов и разрушать уже существующие постройки. Но и работяги не лыком шиты: в случае чего легко смогут дать отпор бандитам.





Дальше, безусловно, идут ремонтники. В принципе, в игре есть возможность отремонтировать все моментально, вбухав в это нужное дело огромную суму денег (ее величина зависит от степени разрушений), но всегда лучше пойти более дешевым путем. Именно для этого и существуют эти люди, за считанные дни могущие восстановить любые повреждения. Доподлинно также известно, что в полной версии будут присутствовать гангстеры, "отвечающие" за наведение ужаса на жильцов и владельцев жилья.





Строительные мощности

Для бесперебойной поставки стройматериалов придется сооружать мини-заводики. Начните с лесопилки, потом поставьте бетонный завод. Кстати, каждое из таких предприятий можно в дальнейшем совершенствовать, дабы увеличить их производственные мощности. Кто здесь трудится? Те же самые работяги, о которых говорилось выше.

Что нам стоит дом построить?

Да ничего не стоит. Земля есть, материалы под рукой, строителей хватает: так за работу, товарищи! Строительство начинается с подбора места, плюс к тому играющему предлагается выбрать ту территорию, которая будет прилегать к будущему дому. Будет она слишком маленькой — жильцы станут жаловаться, что им негде гулять с детьми. Так что любИте детей и отхватывайте участок пожирнее. Кстати, всевозможных типов домов в игре не меньше 20-30 — но в игре полной, в нашей демо-версии почти все они были "отключены".

Вот дом и построен. Но это только начало. Самое время заняться обустройством.

Отделка и шлифовка

Прежде всего стоит обнести участок оградой. Какой — зависит от вашего кошелька. Заборчик нужен в любом случае: он защищает дом от повреждений, особенно при "атаках" дебоширов. Далее возведенная "коробка" требует внутренней отделки. Как вы догадываетесь, любое жилище состоит из спальни, гостиной, кухни и ванной комнаты. Каждое из этих помещений можно "редактировать", обставляя новой мебелью,



переклеивая обои, оснащая каминами. Словом, немного денег — и комната будет выглядеть абсолютно иначе. Это раз. Второе заключается в возможности установки в доме неких дополнительных вещичек. Скажем, звукоизоляционных окон, компьютера... Не жирно? В полной версии подобных довесков будет раз в 20 больше. А производит их, кстати, специальная фабрика, которую также предстоит соорудить.

Обустроив дом изнутри, не мешает заняться убранством снаружи. Например, посадкой во дворе деревьев или установкой неподалеку автобусных остановок. Не будет всего этого, и жильцы начнут вопить, что яркое солнце бьет им в окно (даешь зеленые насаждения!). А уж про автобусы и говорить страшно! Народ попросту откажется платить из-за того, что он, народ, устал ходить пешком. И так далее.

Новоселье

Дом готов, приступаем к его сдаче. Процесс серьезный: начните со смотрин тех жильцов, что готовы купить ваше творение. Приготовьтесь: в очереди на жилье будут стоять семьи потомственных алкоголиков и наркоманов. Ничего не поделаешь — какое жилье, такой и контингент. Естественно, что платят они мало. Естественно, что постоянно скандалят и требуют всего, что в голову взбредет! Особенно поражает то свинство, с которым этот хамский народец относится к вашему имуществу. Стоит им месячишко пожить в новом доме, и он превращается в натуральную помойку. А потом эти жалкие людишки, тряся кулаками, будут требовать немедленного ремонта! Ну не наглость ли?

Даже по истечении срока аренды вы далеко не всегда сможете их выселить. Многие из этих гадов не мудрствуя лукаво просто откажутся выезжать! Понятно, что тогда придется применять силу. И вообще. Существуй подобная семейка в благополучном квартале, респектабельные жильцы, не долго думая, откажутся жить в домах по соседству (в демо-версии добропорядочные панки никак не хотели соседствовать с деградирующими алкоголиками).

Да, чуть не забыл. По вашему выбору, жильцы могут платить либо деньгами, либо... детьми! Работорговля в Constructor'е процветает. Шутка. На самом деле, некоторые жильцы по-пионерски готовы устроиться к вам на работу и принять участие в общем деле. Таким необычным образом осуществляется пополнение кадров.

Хиппи

Игра полна приятных мелочей. Можно, например, построить специальный дом, где будут собираться хиппи. В обмен на эту услугу вы можете попросить "детей цветов" устроить пикет в защиту мира рядом с лесопилкой конкурентов, и таким образом парализовать ее работу. Кстати, все хиппи отчего-то смахивают на Джона Леннона. К чему бы это?

Осталось немного

К сожалению, демо-версия очень урезана. Ее цель — растравить игроманскую душу, и цель эта выполнена на 100 процентов. Еще один экономический мини-шедевр из жанра "созидательных стратегий", полный сочного юмора, думаю, придется по вкусу всем поклонникам экономических симуляторов. Надеюсь, в следующем номере .EXE мы сможем познакомить вас с коммерческим вариантом программы. Ждать осталось немного.







Все 65536 цветов радуги

Earth 2140

Олег Хажинский

Где-то глубоко в душе я всегда был уверен, что видеокарта с 1 Мбайт памяти на борту не может показывать больше, чем 256 цветов. Да, я верил в это, но тщательно скрывал от других. Читая в рекламных опусах к играм надписи "Hi-Color!", "64 тысячи цветов!", "16-битный цвет!", я несмело вглядывался в экран в попытках обнаружить обещанное цветовое буйство. Все тщетно. Поверить в то, что передо мной нечто большее, чем пресловутые 256 цветов, можно было лишь после сеанса самовнушения. Но сегодня произошло нечто, что заставляет меня громко объявить на всю читательскую аудиторию: режим Hi-Color действительно существует, это не миф! У меня есть доказательства. ***Earth 2140***.

Красиво, красиво и еще раз красиво. Эти слова первыми приходят в голову в попытках рассказать о демо-версии Earth 2140, выпущенной немецкой командой TopWare при издательском участии Interplay. Пожалуй, на этом можно обзор игры и закончить, ведь Earth 2140 — классический C&C-клон, а в этом номере со стратегиями в реальном времени у нас явный перебор. И все же постараемся сосредоточиться и рассказать о будущей игре что-нибудь по существу, ведь как никак, это самый красивый C&C-клон, который я видел в своей жизни.





Графика

Первое впечатление от пейзажей в 16-битном цвете — несколько размытый фон, знакомый владельцам 3D-акселераторов. "Нечеткость" относится только к карте местности, которая, кстати, рисованная (а значит, Earth заведомо отстает от Dark Reign и Total Annihilation). Все сооружения и техника отрендерены во всей 16-битной красе и смотрятся совершенно роскошно. Однако самое мощное впечатление производят спецэффекты, которые раньше в 256 цветов ну никак не влезали. Речь о взрывах, инверсных следах ракет, пожарах, тягучем черном дыме и прочей пиротехнике. Поддерживаются два графических разрешения — 640x480 и 800x600, и, пожалуй, в последнем игра выглядит наиболее эффектно. Вглядитесь в картинки — такого вы еще не видели! Происходящее на экране настолько живо и сочно, что все прочее отступает на второй план — хочется играть и наслаждаться действием. К счастью, создатели подготовили для нас обширную программу.



Действие

Две группировки находятся в состоянии войны. Что за кланы, из-за чего разразилась война — пока загадка. Да и вряд ли кому-то интересная. Время действия — недалекое будущее, 2140 год. Человечество не



слишком далеко продвинулось по лестнице научно-технического развития, чтобы мы перестали узнавать знакомые очертания танков и бронированных



машин пехоты. В качестве пехоты, кстати, выступают андроиды, с одной стороны, и некие "серебряные" — с другой. Кроме привычных джипов, мотоциклов-эндуро и самонаводящихся ракет будущее сохранило для нас шагающих роботов и лазерные пушки. Короче, с детства знакомый любому стратегоману набор средств разрушения, в котором назначение каждой детали интуитивно понятно и вопросов не вызывает.

А где харвестер? Вы будете смеяться, но его нет. В Earth 2140 два ресурса — энергия, производимая электростанциями, и, допустим, железная руда, которая добывает-

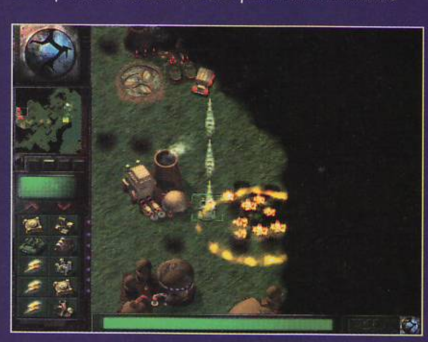




ся в шахтах. Для получения стали необходимо организовать регулярную перевозку контейнеров с рудой из шахты на специальный перерабатывающий завод. Занимаются этим специальные грузовики (пехоту не давят, проверено), водители которых достаточно сообразительны, чтобы запомнить маршрут после первой подсказки. К счастью, развозить сталь по всяким заводам и фабрикам, как в Enemy Nations, не надо, и на этом экономическую часть можно считать закрытой. Да, месторождения руды достаточно редки и отмечаются на радаре своим цветом. На виде сверху руда, как и полагается ископаемому, не заметна.

Стройка века

Заводы и прочие сооружения строятся предельно честным образом. Конструкторский центр порождает в своих недрах требуемое здание в виде танчика-раскладушки (и этот любезен с пехотой). Массивный танчик медленно ползет к нужной точке и разворачивает строительство. Место расположения не играет никакой роли, таким образом, можно возвести частокол охранных башен прямо под носом у врага. Никаких особенно оригинальных архитектурных решений создатели Earth 2140 не предложили, и среди доступных в демо-версии зданий можно встретить научный центр, морской порт, несколько видов блиндажей и укреплений, центр по выращиванию андроидов, машиностроительный завод, шахту и сталеплавильню. Этот джентльменский набор современного стратега дублируется и на стороне "серебряных", разница заключается лишь во внешнем виде зданий.



Правильные пропорции

Наконец-то я встретил игру, в которой солдат, как и полагается человеку, значительно меньше танка, а танки — меньше окружающих зданий. "Корректность по отношению к здравому смыслу" — это, пожалуй, можно назвать девизом игры. Здесь все "всерьез" и "по-настоящему". Толпа андроидов с ракетницами поляжет через пять секунд после встречи с парой роботов, вооруженных зажигательными снарядами. Тяжелый танк HT LR 30, вооруженный мощным лазером и двумя ракетными установками, умеет пользоваться ими раздельно. Мне понравилось, как эти махины расправлялись с нападающими, не прекращая долбить лазером основную цель, это выглядит реалистично.

Система управления юнитами вполне отвечает современным стандартам и даже содержит новую "фишку" — команду "эскорт", с помощью которой организуется сопровождение и охрана движущихся объектов (например, грузовиков) и даже возможность записи "макроса" для каждого юнита. Где может пригодиться такая штука, я пока не понял, но надеюсь, что в полной версии нам объяснят. Единственное, что меня насторожило, — это поведение AI при моей атаке на вражескую базу в конце второй миссии. Мои танки методично разрушали одно строение за другим, а в это время значительное скопление "серебряных" на севере мирно "паслось" в ожидании своей очереди. Может быть, у "серебряных" нет радио? Надеюсь, что так.



Будем играть

Вот такой приятный сюрприз преподнесли нам TopWare и ловко примкнувшая к ней Interplay. Earth 2140, помимо превосходной графики, заткнувшей за пояс даже Dark Colony, несет в себе и много других достоинств. Трудно пока сказать что-то определенное про баланс сил и уровень AI, но, надеюсь, создатели напрягутся и сделают содержание игры таким же прекрасным, как ее форму.

Что в лоб, что по лбу

War Wind 2

Олег Хажинский

Около года назад SSI выпустила свою версию C&C — War Wind. Тогда это было особенно модно, и каждая вторая игрушка преподносилась как C&C-киллер. War Wind раскручивался с большой помпой и грозил закопать C&C живьем. Однако убийства не произошло: стратегоманы в большинстве своем обошли игрушку стороной. Сказались малопривлекательная графика, бестолковый интерфейс и нарочитая усложненность правил. Сегодня SSI делает вторую попытку, выпуская ***War Wind 2****. Слово "киллер" в пресс-релизе больше не употребляется, однако о "новой высоте в real-time-стратегиях" говорится. В адрес редакции была прислана демо-версия War Wind 2, и специально натасканные профессионалы два дня пытались обнаружить эту "высоту"...*

Поиски закончились полным провалом. Все, за что "пинали" первую часть, благополучно перекочевало во вторую.

Тормоз

Что самое главное в real-time-стратегии, точнее — в C&C-клоне? Главное, чтобы "костюмчик сидел", то есть все работало быстро, плавно и без рывков. Ничто не раздражает в игре больше, чем торможение графики и плохо работающая мышь. Это против всей идеи, C&C НЕ ДОЛЖЕН тормозить. И тем не менее War Wind 2 работает медленно. Минимальные требования к компьютеру — P90/16 Мбайт, но рекомендуется — P120/32 Мбайт. Господа, а зачем вам так много? Плоская графика, плоские спрайты, никаких особенных эффектов. Возможно, все ресурсы ушли в AI?

Интерфейс

Хорошая, казалось бы, идея "локальных" меню у каждого персонажа оказывается полностью загубленной из-за общего торможения. В мелкие кнопочки надо еще попасть мышкой, а ведь во время боя бывает просто некогда заниматься каждым солдатом в отдельности. Враги не станут ждать, пока вы разберетесь с управлением и овладеете манипулятором. Такая система больше подошла бы к играм типа UFO, где необходимость в особенной спешке отсутствует.



Графика

Два балла. Естественно, ни о какой трехмерности речи не идет. И земля, и юниты рисованные, причем из рук вон. Пейзажи далекой планеты Yavaun настолько далеки от всего виденного человеком, что вызывают тоску. "Пестро-пестро-пестро!" — кричала одна из героинь "Мертвых душ". Мы вправе воскликнуть то же самое. На фоне этих мрачных, темных и одновременно аляповатых пейзажей рисованные армии выглядят не лучше. Плоские картинки сливаются с землей и друг с другом, и чтобы понять, что происходит у вас под носом, нужно здорово сосредоточиться.

Все остальное

Остальное, кстати, выглядит куда как интереснее. Дело в том, что WW2 гораздо сложнее своих собратьев. По мне, если игра сложная, это хорошо. А если я не могу разобраться в игре, это шедевр. По этой системе War Wind 2 не шедевр, но определенный интерес представляет.

Лидеры

Начнем с того, что во вторую часть игры перекочевал "институт лидеров". Их станет еще больше, и у каждого появятся новые возможности. Во-первых, лидеры обладают способностью убеждения и ведут людей в бой. Каждый имеет определенный запас "влияния", которое покупается и продается за деньги, растет после побед и падает в результате поражений. Лидеров надо беречь как зеницу ока. В единственной в "деме" миссии игра заканчивалась, если местного главаря Малкольма убивали.

Карьера

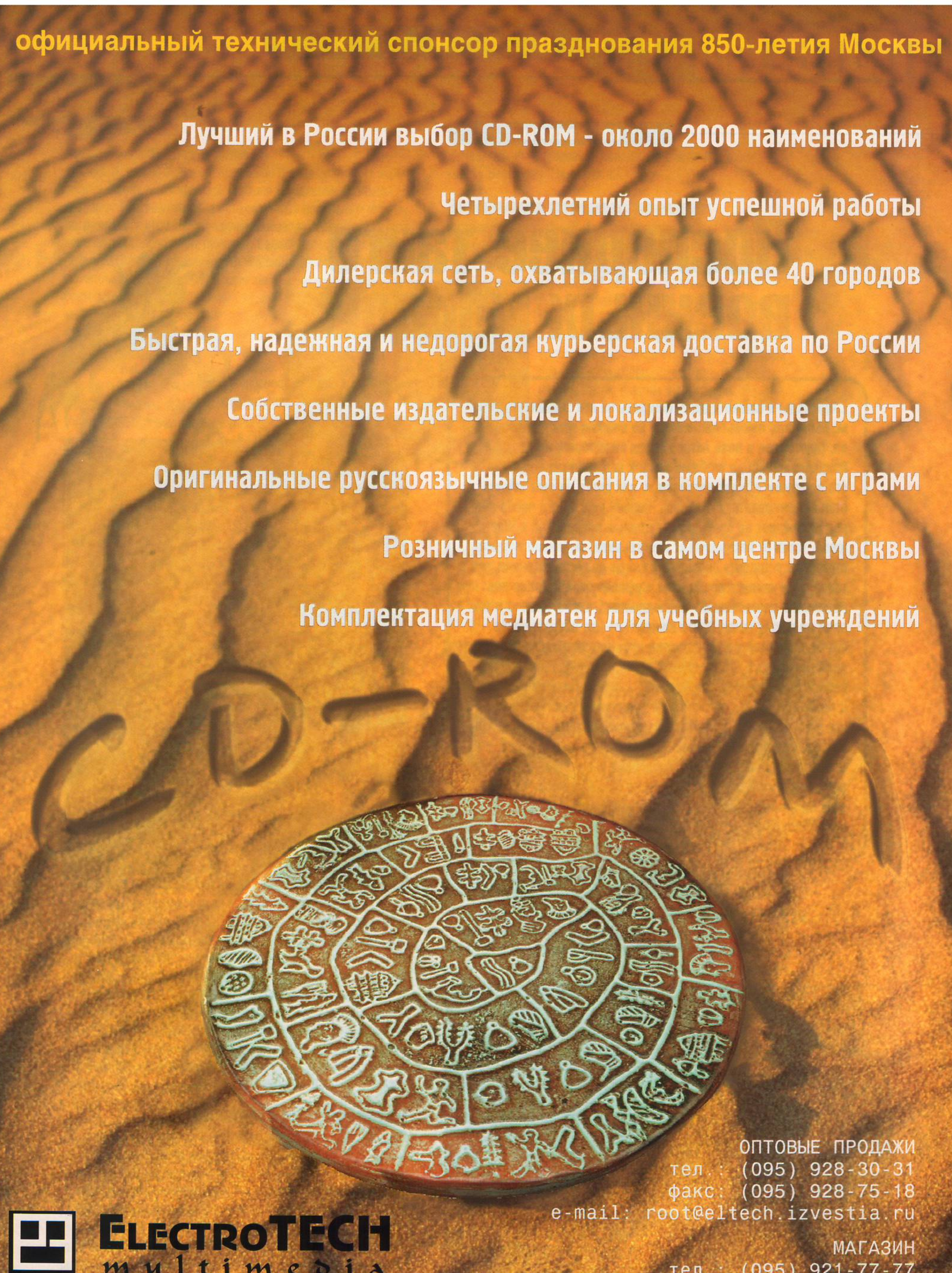
Еще один интересный момент — система обучения армии. Местные жители "конвертируются" в новобранцев. На плечи новичков, как обычно, переваливается самая тяжелая и черновая работа — строительство, добыча ресурсов и прочее. Затем в специ-



альных учебных заведениях любого новобранца можно переквалифицировать в сапера, а если человек имеет потенциал (!) — в гренадера. Так, шаг за шагом простой крестьянин сможет подняться до звания Легионера. Основной конек WW2 состоит в том, что в отличие от WarCraft-подобных игр здесь каждая раса имеет набор АБСОЛЮТНО неповторяющихся юнитов, со своими параметрами и специальными возможностями.

Играбельность

Звучит заманчиво, но, боюсь, у SSI опять ничего не выйдет. Игра напоминает мне огромную стиральную машину, в которой есть точилка для карандашей, телевизор, раскладной диван и кресло-качалка. Такая махина просто мешает работать сама себе, и в этом ракурсе общая бестолковость и рывки выглядят совершенно естественно. Впрочем, хоронить War Wind 2 еще рано. Нужно время, чтобы проверить игровой баланс, освоиться с управлением и привыкнуть к рывкам. Ведь если окажется, что мне всего лишь надо было выбросить моих "глючных" мышей, то шансы WW2 стремительно поднимутся. Пойду-ка проверю...


официальный технический спонсор празднования 850-летия Москвы
Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований
Четырехлетний опыт успешной работы
Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов
Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России
Собственные издательские и локализационные проекты
Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми
Розничный магазин в самом центре Москвы
Комплектация медиатек для учебных учреждений
CD-ROM
ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru
МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77
ElectroTECH
multimedia
ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

Олег Хажинский

Последнее танго военных лордов

...Однажды я зашел к другу поиграть на его "мощном" 286-м. Было это, как вы понимаете, не вчера и даже не позавчера. Друг сидел в позе лотоса перед монитором и созерцал. Поздоровавшись, я в общих словах выразил свое удивление его занятием и поинтересовался, как долго он еще собирается медитировать. Оказалось, парень уже много часов подряд наблюдает за боем компьютерных соперников в Warlords. Устав от бесконечных проигрышей, он решил изучить стратегию и тактику оппонентов (тогда мы еще не знали, что такое AI) и увлекся процессом. Сумасшедший? Вовсе нет. Абсолютно нормальный "варлордоман", каких тысячи и тысячи по всему миру. Почти каждый из нас прошел через Warlords, а многие продолжают играть в Warlords 2 по сей день. Более того, есть отдельные индивидуумы (не будем показывать пальцем), которым все еще милы Warlords 1. К чему это я? Все просто: в эти дни сердца всех поклонников игры бьются с учащенным ритмом. Над планетой разворачиваются знамена Новых Героев, грядет Третья война. Недавно SSG при поддержке Broderbund выпустила продолжение знаменитой серии — *Warlords III: Reign of Heroes*. Добьется ли эта игра такого же признания, как и ее предшественники? Как знать...

"Ничего нового". Это первое, что приходит на ум после нескольких минут знакомства с игрой. Эта же фраза является лейтмотивом всех публичных выступлений с отзывами, которые постепенно заполняют электронный эфир. Революции не произошло, и изменения, сотворившиеся в новой версии, можно пересчитать по пальцам: Windows 95 и переработанный интерфейс, магия, новая система "выращивания" героев и "квесты" в городах. Плюс множество косметических правок, которые делают игру приятнее, но в целом совершенно не меняют ее сути — перед нами старые добрые Warlords 2.



Поступок Strategic Studies Group легко объяснить. Стоит ли переделывать устоявшуюся и сбалансированную игровую систему? Зачем играть с огнем, пытаясь кардинально обновить программу, когда можно просто еще разок сыграть "на бис"? И все же не стоит вот так сразу хоронить творение SSG только за то, что оно так похоже на своих удачливых предшественников. "Warlords 2 DELUXE DELUXE" хороши именно тем, за что их костерят — за верность традициям и здоровый консерватизм. В наш стремительный век трехмерных акселераторов и игр "real-time" Warlords 3 является как бы мостиком в "ту" эпоху, во времена неторопливых стратегических игр, во времена, когда надо было сначала думать, а потом действовать. Поэтому давайте не будем делать скоропалительных выводов, а просто с чувством и толком оценим новинку, имея в виду младое племя стратегоманов, которых прежние "Варлорды" обошли стороной.



Чего чего, а докладов в этой игре много.

Гуттаперчевые Warlords

Представим на минуту, что среди нас затесался человек, который понятия не имеет, о каких таких Warlords идет речь. Что мы можем сказать ему, кроме слов сочувствия и поддержки? Warlords является классической "военной игрой" (wargame). Сражения разворачиваются в некоей сказочной стране, населенной самыми разнообразными существами. Заручившись поддержкой всяческих героически настроенных индивидуумов (попросту — героев), игроки начинают расширять владения, собирая под свои знамена армии и

захватывая один город на другим.

Сказать что-то более определенное о целях и сюжете игры весьма непросто. Warlords 3 является на удивление гибким wargame. Вам не удастся просто запустить программу и сразу погрузиться в игру. Вы обнаружите обезоруживающе большое количество способов погружения. Самый простой вариант — начать кампанию, то есть набор миссий, объеденных общим сюжетом. Для этого прежде надо выбрать место действия (оно пока одно — сказочный мир Etheria), а затем кампанию. Те, у кого нет времени или желания вступать в длительные военные действия, имеют возможность загрузить отдельный сценарий. Это миссия с заранее заготовленной картой местности, составом участников,



Наши герои.

сюжетом и целями. Мы можем принять командование любой стороной — хотите всеми сразу, хотите вообще никем. Сценариев в Warlords 3 я насчитал 14 штук, от локальных "разборок" до глобальных конфликтов для восьми участников на огромных картах.

Если все сценарии пройдены, а SSG еще не выпустила дополнительного пакета миссий и кампаний (впрочем, это маловероятно), остается "коронный номер" всех Warlords — генератор "случайных" миссий. Не знаю, как вы, а я очень уважаю игры, в которых нет заранее определенного набора миссий. Такой подход, во-первых, говорит о профессионализме создателей. Это значит, что они уверены за свой генератор местности и алгоритмы AI, а во-вторых, игра сразу становится "больше" и интереснее, ведь ты каждый раз получаешь что-то новое.

Итак, мы можем занять любую сторону в конфликте, понятия "добра" и "зла" в игре размываются, как и термин "цель". Цель игры варьируется от "убить всех" до "набрать больше очков". По-видимому, чтобы вывести игроков из ступора от такого разнообразия целей и средств их достижения, создатели позволяют нам ограничить ход партии конкретным количеством ходов или даже сократить время на раздумья при каждом ходе от бесконечности до нескольких минут. Чтобы не путать вас еще больше, ни слова не скажу о тех десятках опций, которые ждут пытливого варлордомана при настройке игры. Мудрые разработчики скрыли от рядового игрока всю "кухню" за пятью кнопками от Easy до Psycho, но оставили "потайную дверь", поэтому опытные игроки смогут настроить Warlords 3 точно "под себя".

Для "absolute beginners" предусмотрен режим tutorial, в котором все будет разжевано и разложено по полочкам, и в завершение — multiplayer, в любых размерах и цветовых гаммах, но об этом чуть позже.

Надеюсь, вы определили свое место в игре и отыскали кнопку Begin Play. Нажимайте.

Экономика военного времени

Глотают слезы обиды обманутые капиталисты — экономическая система в Warlords 3 осталась на прежнем младенческом уровне. Никакого микроменеджмента в городах, никакой добычи ресурсов. Каждый захваченный город прибавляет в общую копилку определенное количество золотых, которое зависит от его размеров. Посредством крупных инвестиций в городское строительство мудрый правитель способен превратить обычный форт в замок, а затем и в цитадель. Укрепление стен не только помогает при защите от внешних врагов, но и увеличивает сборы в казну империи.

К третьей части игры создатели, очевидно, поняли, что деньги — еще не все в этом мире, и ввели новый ресурс — ману, магическую энергию. С ней, правда, все еще проще: источники маны находятся в некоторых городах, и если их владелец — вы, энергия для заклинаний идет по назначению.

Города, как принято, "производят" армии. Производство армии совершенно ничего не стоит, но занимает определенное время (до трех ходов). Зато потом новоиспеченные защитники империи затребуют себе зарплату (upkeep), которую



Так выглядят сражения.

придется выплачивать каждый ход, до самой смерти (вашей или армии). Более того, "технологии производства" армий стоят больших денег, и чтобы город смог воспитывать в своих недрах, к примеру, Knight Lords, вам придется выложить — в каждом городе (!) — 700 золотых. Еще одна тонкость заключается в том, что любой город способен хранить знание только о четырех из восьми доступных каждой расе армий, поэтому зачастую придется "снимать с производства" устаревших вояк и заменять их новыми, элитными частями.

Люди и звери

Если быть педантичным, всего в игре 64 различные армии. Восемь рас, у каждой по восемь армий. Многие из этих созданий и существ функционально повторяют друг друга, но благодаря всяческим "бонусам", вроде "+2 в поле", "мораль +1", "летает" и так далее, мы получаем довольно разнообразный набор действующих лиц и реальный повод задуматься, какие силы, когда и как использовать. Очень многое зависит от умения игрока правильно распоряжаться своим воинством. Например, кавалерию выгоднее использовать в сражениях на открытых пространствах, а катапульты — при осаде крепостей. Не имеет смысла объединять грифонов с

пехотой, пехота не умеет летать, и весь ваш отряд в итоге будет плестись с черепашьей скоростью. Любой отряд с боями набирается опыта и становится "круче", но, к сожалению, отдельная армия — пешка в игре, пушечное мясо, и обычно на этом свете не задерживается. Основу вашей армии составляют герои.

Герои как они есть

Армии приходят и уходят, а герои остаются. Это, пожалуй, самый интересный момент в Warlords 3. Всего в игре предусмотрено десять "типовых" героев, среди них можно встретить воинов и генералов, волшебников и некромансеров, воров и священников. Каждый герой располагает десятком "умений", которые изменяются от класса к классу. Представители "силовых профессий" (вроде воинов) тяготеют к самосовершенствованию, они тренируются, увеличивая силу и выносливость, воспитывают в себе командирские качества и т.д.



Дипломатия все так же примитивна.

Волшебники уделяют больше внимания изучению различных заклинаний, теряя в силе. К сожалению, выбирать героев нельзя, они приходят независимо от нашего желания. Создать свой, "самодельный" класс тоже не позволено. В остальном же — гуляй не хочу.

В ходе приключений герои набираются опыта и растут в званиях. С каждым новым уровнем мы имеем возможность потратить некоторое количество "ability points" на развитие отдельных умений. "Подъемных" очков дают мало, а некоторые "умения" стоят дорого, поэтому получается, что в полную силу герои разворачиваются лишь к середине своей карьеры. Армии, возглавляемые героями, имеют значительное преимущество в схватках, и самые эффектные победы всегда одерживаются при участии одного из наших добровольных помощников.

Кроме благородного дела по захвату городов и весей и, соответственно, подъему национальной экономики, герои могут подыскать себе массу других занятий. Они находятся в постоянных археологических изысканиях в поисках ценных магических вещичек. С дотошностью человека, покопавшегося в каталогах игры, докладываю, что всего в игре фигурирует 71 "item", но их количество в каждой конкретной миссии значительно меньше. При переходе от миссии к миссии в кампании герои сохраняют часть своих накоплений, среди которых можно встретить всевозможные мечи, части одежды и магические книги. Все эти разнообразные предметы героического обихода всячески влияют на характеристики героя и обычно делают его еще более "героическим".

Неплохо заработать, раздобыть самые ценные артефакты и заодно "поднакачаться" ваши помощники могут в процессе выполнения самых различных "квестов" (заданий). Задания теперь выдаются в городах, причем герой выбирает сначала сложность квеста (легкий, средний, тяжелый), а затем и примерную тему задания. Это может быть все что угодно: захватить или разрушить конкретный замок, устроить покушение на другого героя, заняться сбором пожертвований в фонд одного из храмов.

Кстати, файлы с информацией о предметах, заклинаниях, типах героев и пр. хранятся отдельно, что заставляет сделать оптимистичное предположение об открытом интерфейсе Warlords 3. Это значит, что, возможно, создатели без труда смогут дополнять уже существующий сказочный мир новыми деталями, что сделает игру по-настоящему "долгоиграющей".

Битва бонусов

Еще один повод для печали — система битв в Warlords 3. "Они обещали сделать, как в Heroes of Might and Magic!" — кричат обиженные фанаты. Обломитесь, друзья. Битвы проходят абсолютно автономно, и нам не позволено даже в малейшей степени влиять на тактику сражения, меняя, например, режимы атака/оборона и т.д. Армии, как вы знаете, путешествуют по стране "стеками", максимум по восемь армий в каждом. Столкнувшись с противником нос к носу в чистом поле или при осаде крепости, игрок превращается в пассивного зрителя "битвы бонусов", где к тому же вовсю творит и побеждает теория вероятности.



О чем я? Дело в том, что перед атакой, как водится, можно испросить мнения некоего Советника о целесообразности нападения. Советник выражается в смысле "вы выиграете это сражение в N случаях из 10". Конечно, обманывать грешно и несолидно, но каждый их нас в душе немножко жалкий "читер". Поэтому так и подмывает записаться непосредственно перед битвой, а затем M раз (где M вычисляется по нехитрой формуле, которая каленым железом выжигается в мозгах каждого студента-технаря на 2-3 курсе института. Или, другими словами, я ее забыл. — **О.Х.**) повторить одну и ту же пленку, ожидая благоприятного и наиболее выигрышного для себя исхода. Разумеется, Советника можно отключить (господи, в этой игре ВСЕ можно включить и отключить!), а можно дать себе честное пионерское играть без save'ов, но всей этой нарочитой механистичности битв можно было бы избежать, введи авторы тактические бои на манер пресловутых HMM. Конечно, консерваторы из SSG могут сколько угодно оправдываться тем, что хотели сфокусировать игру на стратегических аспектах, что их подход очень удачно накладывается на концепцию multiplayer-игры, но факт остается фактом: отсутствие тактических битв в Warlords 3, как мне кажется, является одним из самых больших недостатков игры.

У нас все ходы записаны

Бывают игры "на лицо ужасные, добрые внутри". Бывают наоборот. Так вот, с "лицом" у Warlords 3 все в полном порядке. С этим согласен даже новообращенный "варлордоненавистник" Петр Давыдов (см. его "первый взгляд" на игру в прошлом номере). Лишенная даже намека на модное нынче 3D, игра тем не менее смотрится эдаким двухмерным франтом, верным старым добрым традициям. SVGA до 1024x768, яркие, красочные палитры, со вкусом сделанный оконный интерфейс (никакого намека на Windows 95!). Кажется, что игрушка с такой графикой просто не способна быть плохой!

Дальше — больше. Масса вспомогательных экранов со всевозможными графиками, картами городов, дипломатических отношений и прочей статистикой. Все деяния героев отслеживаются с научной точностью, вплоть до маршрутов их похождений, ведется даже "бортовой журнал", по которому можно, как в шахматах, восстановить все действия участников игры, начиная с первого хода. Прибавьте к этому удобную систему команд, в которой каждое действие можно инициировать "горячей клавишей", кнопкой на панели или выбрать из меню, а также контекстно-ориентированную помощь (как это ни печально, местами и в отдельных случаях не все еще порой могут воспользоваться фирменным мануалем). Общее впечатление от всего это богатства: вокруг игры с довольно ясными правилами, снискавшими ей мировую популярность, авторы выстроили роскошную раковину из всевозможных диаграмм и графиков, наворотов и наворотиков, "фишек" и "финтифлюшечек". Хорошо ли это? А почему нет? Мне Warlords 3 напоминает этакое подарочное издание, броское, красивое, с витиеватыми украшениями и розовыми бантиками. Ничего нового, но иметь такую вещь дома приятно.

Человек и компьютер

И еще несколько добрых слов в адрес игры. В Warlords с их аскетичными правилами и очевидными целями трудно скрыть за мишурой микроменеджмента и науки самое главное в wargame — AI, искусственный интеллект. Разумеется, на каждого, кто скажет, что в игре прекрасный AI, найдутся двое с носилками и один с топором, и все же рискну сообщить, что в Warlords 3 AI очень хорош. Во всяком случае, он не хуже, чем в прошлых "Варлордах". Силу AI для каждого соперника можно настроить раздельно, а дополнительные опции (вроде реальной области видимости, или "fog of war", возможности "видеть" состав вражеских стеков и крепостных гарнизонов, возможности получать информацию о сражениях третьих сторон, наличия того же Советчика) позволяют любому стратегу, независимо от уровня его собственного интеллекта, поддерживать интерес к игре достаточно долго.



"...в этой игре ВСЕ можно включить и выключить".

Еще одна светлая сторона игры — multiplayer. Вы можете играть в Warlords с друзьями, используя тысячи способов. С самыми заторможенными — по электронной почте. Не обижайтесь. И в самом деле, игра просто идеально подходит для такого неторопливого обмена ходами. Представьте себе гигантские турниры по Warlords 3 ввосьмером на огромной карте! День на раздумья. Чем плохо?

Другая крайность — игра по сети, модему или последовательному "шлангу" с жестким ограничением времени. Минута на ход — да любой монстр Red Alert запросит пощады! Венчает плеяду multiplayer-режимов игра в Интернете. Как обычно, один из игроков "хостит" игру, а все остальные подтягиваются по мере желания. Кроме того, Broderbund для всех ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ пользователей предоставляет доступ на игровой сервер Red Orb Zone, на котором смогут померяться силами фанаты Warlords со всего света. Надеюсь, наша редакция вскоре присоединится к числу зарегистрированных пользователей, и тогда мы сможем вести репортажи прямо с мест боевых действий...

Сыграем еще разок?

Со времени последнего успеха Warlords прошло немало лет. Поколение игроков успело смениться, и многие уже привыкли к стратегиям в реальном времени и трехмерным ландшафтам. Сумеет ли Warlords 3 со своим неторопливым, размеренным ритмом привлечь внимание "новых стратегов"? С другой стороны, старые зубры, наигравшиеся до "кровавых варлордов в глазах", также будут разочарованы, ведь в игре не появилось ничего принципиально нового. Мне, например, по душе более сложные вещи. "Варлорды", на мой взгляд, грешат некоторой суховатостью. Это, правда, отличительная черта всех wargame'ов. И надо признать, что в рамках своего жанра, wargame, Warlords 3 является одной из самых удачных и ярких игр. А в свете возможностей, открываемых Интернетом, детище SSG имеет все шансы завоевать умы и сердца стратегов во всем мире. Причем надолго.

Warlords III: Reign of Heroes

Разработчик
SSG
•
Издатель
Broderbund
•
Рейтинги
Графика 90%
Звук 85%
Сюжет 90%
Интересность

85%

Системные требования
Pentium 75+, 16 Мбайт RAM, 33 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, SVGA 640x480x256, Windows 95, DirectX 3.0a+

Александр Вершинин

Коктейль "Голубая кровь"

На этот раз Sierra учудила по-крупному. Столь странное детище, как *Birthright: The Gorgon's Alliance* давно не сходило со стапелей фирмы. В очередной попытке объять необъятное любимая компания квестофилов объединила целых три разных жанра: экономический симулятор, "боевую" real-time-стратегию и аркаду. Все перечисленное было склеено с помощью вовремя подвернувшегося AD&D со всеми сопутствующими role playing-правилами, героями с их статистикой. RPG отдел испугался названия, аркадный — пробурчал нечто о турке, который пугает динозавров и 3Dfx. Посылку доставили к стратегам.

Налицо типичная AD&D-ситуация. Мир, населенный людьми, эльфами, гномами и множеством нехороших существ. Последние, включая гоблинов, великанов, огров и прочих, подчиняются одному злому дяде по имени Gorgon. История утверждает, что Gorgon когда-то был человеком, но со временем сильно изменился. Серия цветастых картинок в восьмибитной палитре, гордо называемая заставкой к игре, расскажет вам историю об империи, которая жила долго и счастливо до тех пор, пока Gorgon не нанизал всеми любимого императора и владыку на свой огромный меч. Государство тут же развалилось на мелкие княжества, которые стали резво воевать друг с другом.

Партия, дай порулить!

Начало игры очень сильно смахивает на Lords of the Realm. Вам предоставляется выбор из нескольких княжеств, каждое из которых вы имеете шанс повести к радости и процветанию. Каким образом? Разумеется, покорив окрестные земли и разбив всех врагов. Birthright рассчитана не на один, а на несколько "проходов": выбирая провинцию, вы в определенной степени задаете сложность предстоящей игры. Во-первых, многое зависит от самого государства. Его положение и соседи дают вам уровень сложности (Easy, Medium, Hard, Hardest). Страна имеет лишь один конек, будь то торговля, магия или военное ремесло. Все остальные параметры — вроде количества земель, дохода и уровня развития областей — дают вам понять экономическое состояние государства. Выбор вотчины не ограничивается лишь осмотром ее статистики — игроку придется определяться с регентом, персонажем, которым он будет играть.



Вот здесь вам пригодятся познания в role playing-жанре. Будущий герой обладает детализованной статистикой, которая, по утверждениям авторов, полностью основана на AD&D-правилах. Не стоит ставить на слабого персонажа — он будет убит в первой же аркадной стычке. Более того, имеет смысл взглянуть на "качество крови" будущего регента. Чем благороднее текущая по венам субстанция, тем больше шансы на выигрыш. Интересно, что многие параметры героической статистики, издавна не используемые авторами компьютерных игр, приобретают смысл в Birthright. Так, склонность героя к добру или злу определяет набор магических заклинаний, которыми он может пользоваться.



Слов нет, стратегия главенствует среди жанров, упакованных в Birthright. Именно из стратегических соображений вы начинаете real-time-баталию или отправляетесь на поиски приключений во главе своих помощников. В отличие от стандартных wargame'ов, где счет идет исключительно на территории, в Birthright вам достаточно набрать определенное количество очков. Их сумма складывается из самых разнообразных слагаемых: количество земель, вассалов, союзников. Отдельные премии начисляются за овладение провинцией ваших врагов (Gorgon, эльф Manslayer, провинция Spiderfell) и обладание определенными артефактами. Приплюсуйте размер казны и собственно могущество регента. Получили нужную сумму? Империя ваша.

Шаг в три хода

Или ход в три шага? Так или иначе, каждый регент, будь то человек или AI, ходит в порядке общей очереди. За один ход все правители могут отдать лишь три приказа. В зависимости

от сложности выбранной вами игры меняется и количество опций для управления страной: на простом уровне сложности шесть опций, на среднем десять и двадцать на самом навороченном. Несколько акций могут быть "бесплатными". Оказывается, проще всего собрать войска и построить дороги — эти действия не отнимают у регента права на ход. Далее все определяется выбранным классом персонажа. Например, воры могут "вне очереди" заниматься шпионажем. После каждых трех действий регента ваши советники подводят итоги, собираются налоги, выплачивается жалование войскам.

Основой вашей власти являются holdings, те средства, с помощью которых вы устанавливаете закон и порядок на собственных землях. Все четыре типа подобных заведений имеют по четыре "степени развития" и отвечают каждое за свою область. Обладание Law Holding поддерживает ваше влияние в провинции и помогает собирать налоги. Они снабжают персонажей fighter-типа regency-очками. Guild Holdings обеспечивают владельца деньгами и позволяют контролировать торговлю. Regency-очки получают исключительно thief-регенты. Temples поддерживают героев priest-класса и позволяют им использовать магию realm-масштаба.

Остались лишь Sources — источники магической энергии и regency для волшебников (wizard). Так как одно из самых эффективных видов оружия — это дипломатия, то захват чужих земель может проходить без вмешательства военной силы. Покупая или вымогая у соседей их holdings, вы обретаете определенное влияние уже на не принадлежащих вам землях. Институт дипломатии в игре достаточно развит: вы можете предложить (подкупить, вынудить) союз, военное сотрудничество любому регенту. Если ваши аргументы будут достаточно убедительными, вы выиграете сделку.

Куликово поле 5x3

Если ваших дипломатических способностей не хватает для убеждения врагов сдаться, можно применить силу. Birthright обладает очень интересным engine'ом для стратегических баталий. В отличие от крайне запутанной экономики, боевой интерфейс предельно упрощен и эффективен. Одно окно показывает ваши резервы, два других — поле боя. Большее окошко дает вам трехмерный (2,5D) вид на происходящее с возможностью вращать камеру как душе заблагорассудиться.

Но главным является все-таки меньшее окно, размером три на пять клеток. В полученных ячейках размещаются войска. Там же вы можете указать необходимый маневр, отряд неприятеля, который надо атаковать, а также способ атаки. Большой экран сделан исключительно для зрелищности происходящего и, слава "Сьерре", успешно справляется с этим.



Нагромождения войск, стычки, атаки и отступления смотрятся отлично. Тем более, что Birthright не может пожаловаться на недостаток юнитов. С вашей стороны в битве участвуют не только регулярные войска, но и регент с помощниками. Могущественный маг зачастую может нанести врагу гораздо больший урон, чем целая пехотная армия.

Деградация поля брани до уровня крестиков-ноликов может быть воспринята весьма неоднозначно. Презревшие такую стратегию игроки могут оставлять битву компьютеру: он разрешит исход сражения и опубликует результаты. Ну а если вам понравилось, смело запускайте кампанию Battles Only, целиком состоящую из тех самых зрелищных баталий. Самоуверенные могут испробовать себя в битве против самого Gorgon'a, не дожидаясь пока их империя дорастет до подобного столкновения.



Немного приключений в царстве стратегий

Многими изданиями (включая наше) Birthright была ошибочно принята за RPG. Неудивительно — Sierra не давала взглянуть на стратегический и "аркадный" engine'ы вплоть до релиза игрушки. При ближайшем рассмотрении adventure-часть игры оказалась этаким AD&D DOOM'ом. Как по графике, так и по содержанию. На отъем у врагов ценных реликвий (которые помогут вам в стратегической части) вы можете взять лишь своих лейтенан-

тов. Перед началом похождений ваши маги выбирают заклинания, которые могут пригодиться в дороге. Попав на место, вы сразу оцените сравнение с DOOM'ом. Два с половиной "D", отсутствие mlook'а, способность поднимать вещи, передвигаться ползком, нажимать на кнопки и открывать двери. А главное — прибирать к рукам все, что плохо лежит. Специально для этой части авторы изваяли огромное количество артефактов, заклинаний и прочих fantasy-атрибутов.

Как только начинается драка, ваше месторасположение фиксируется. Камера тактично отъезжает в сторону — чтобы не задели и в целях зрелищности. По сути дела вы не управляете персонажами в бою — лишь выбираете способ атаки или защиты. Ах, да! Вам разрешают приостановить беспорядочное мельтешение руками и ногами и использовать предмет, находящийся в inventory, или заклинание. Процесс выглядит необычно и, благодаря этому, симпатично. Графика и ее скорость оставляют желать лучшего, но ведь это Sierra "Не Умеющая Анимировать" On-Line. Adventure можно закончить сразу после обнаружения того артефакта, ради которого,





собственно, и организовывался квест. Награбленное пускается с молотка, выручка поступает в казну.

Как и в случае стратегических битв, аркадный режим Birthright имеет определенную сложность, которая оговаривается в начале новой игры. Есть и бонус: переключение "real-time — turn-based" для adventure-режима. Пакет, содержащий только приключенческие миссии, прилагается.

Multiplayer?!

Абсолютно невероятно, чтобы подобная игра могла содержать multiplayer-режим. Тем не менее это так. Birthright может поддерживать до восьми игроков по сети и Интернету. Даже в случае хорошей связи (используйте оптоволокно!) один полный ход всеми сторонами может занять невероятно много времени. Надо учесть еще и тот факт, что игра немилосердно притормаживает, не оставляя несчастным игрокам ничего, кроме времени на самосовершенствование по системе индийских йогов.

На этом неприятности не заканчиваются. Sierra была вынуждена отключить adventure-часть в multiplayer-игре из-за ее абсолютной неготов-



ности к стычке сразу нескольких партий. Авторы знают и о многих "багах" в коллективном режиме, позволяющих игрокам вести себя весьма нечестно. Однако эти упущения не были исправлены — вместо этого они просто описаны в readme-файле, призывающем игроков следить за своими товарищами, равно как и за своей манерой игры. Очень забавно, не правда ли?

Эпилог

Birthright: The Gorgon's Alliance — очень странное явление в череде последних AD&D и стратегических игр. Пугает не только странная смесь жанров, но и их несбалансированность. Если битвы и приключения даются сравнительно легко и интуитивно, то процесс изучения экономических правил для многих грозит вылиться в серию лекций. Недаром в игре есть подробный tutorial для каждого уровня сложности экономической игры. Попробуйте прочесть и запомнить все, что там написано: это хуже, чем высшая математика!

Тем не менее игрушка имеет определенную прелесть и не может быть просто и безрассудно "опущена". Взять хотя бы довольно необычные для "Сьерры" тяжелые мелодии, сделанные под hard rock... Разработчики свято верят в успех их детища и уже объявили о планировании Birthright 2 и Birthright 3. Будущее этих игр целиком зависит от успеха первой части. Кто знает? На вкус и цвет товарищей нет. Истинная правда.



Birthrights
The Gorgon's Alliance

Разработчик
Sierra On-Line
•
Издатель
Sierra On-Line
•
Рейтинги
Графика 75%
Звук 81%
Сюжет 74%
Интересность
80%

Системные требования
Pentium 75+, SVGA, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS

Игра предоставлена компанией "ЭлектроТех Мультимедиа", тел.: (095) 921-7777.

Олег Хажинский

Мясники Юрского периода

Согласно одной эволюционистской теории, человек так далеко продвинулся по лестнице развития потому, что стал употреблять в пищу мясо. Не мне судить, насколько этот тезис соответствует действительности, но если программисты и дизайнеры из Tranquil Revolt in Computer правы хотя бы на 10 процентов, антивегетарианская теория абсолютно верна. Их игра *Jurassic Wars* буквально сделана из мяса. Герои — в постоянных поисках мяса, кузнецы куют из мяса мечи и луки, строители строят хижины и даже дворцы. Мясо также является денежной единицей, а кроме того, его, как ни странно, употребляют в пищу...

Это было давным-давно, когда планета еще не смирилась с появлением разумной жизни, и в попытках избавиться от назойливых постояльцев изрыгала лаву, поднимала и опускала континенты, устраивала ледниковые периоды. В результате одной из подобных пертурбаций родился остров, на котором благодаря чудесному совпадению температурно-влажностного режима, солнечной активности и морской воды вновь обрели жизнь вымершие было динозавры. Спокойно вымереть еще раз им помешали племена древних людей, в обилии стекавшиеся на этот чудо-остров. Неугомонные человечки сделали реликтовых животин инструментом внутренних разборок, на долгие годы превратив остров в театр военных действий.

В этой войне, войне Юрского периода, разработчики отвели нам не самое поледнее место.



Восемь племен — восемь стратегий.

Племена

Jurassic War — это на 100% real-time-стратегия, однако в данном случае всяческие разговоры про клонирование классической C&C неуместны. При всех своих недостатках, о которых мы еще поговорим, неоригинальной игру



Начало не предвещает ничего хорошего.

назвать нельзя. Начнем с того, что в JW целых восемь воюющих сторон, восемь племен, совершенно непохожих друг на друга. Это вам не две силы из Red Alert и даже не три, как в будущем StarCraft'е. Выбор племени, которым вам предстоит управлять, полностью определит в дальнейшем стиль и тактику игры, поэтому остановимся на этом поподробнее.

Tyrano. Это племя первым появилось на острове, а значит, дольше всех провело в обществе динозавров. Они приручили древних животных и теперь используют ходячую бронетехнику в качестве основной ударной силы.

Ka-Noo-Se. Пожалуй, толкинисты будут немало порадованы новым открытием. Оказывается, первое упоминание об эльфах и феях относится к ледниковому периоду, причем производились они из мяса на специальных фабриках. Представители этого племени владеют белой магией, позволяющей не только лечить раненых, но и наносить ощутимый урон в стане врагов.

Romack. По оценкам сторонних экспертов, самое мощное людское сообщество в игре. С виду тщедушные и низкорослые, эти шустрые человечки ловко разбрасывают сюрикены и умеют телепортироваться с места на место. Более того, подвластная им магия позволяет силой мысли видеть на расстоянии.

Masai. Мощные и тупые захватчики. Не имея никакого представления о магии, они берут свое силой и в лоб.

Moospell. Похожие на высокогорных чабанов в своих бурках и папахах, эти медлительные и слабые создания на самом деле далеки от скотоводства. Представители племе-


Зданий в игре не так уж много.

ни владеют разрушительной магией и могут составить серьезную конкуренцию прочим расам. Если, конечно, выживут в условиях дикой природы.

KoomBa. Сильные и выносливые люди. Чуть менее агрессивные, чем Masai, они в то же время дадут последним фору в обороне.

Radumba. Несмотря на то что представители многих племен хорошо владеют луком и стрелами, люди из этого племени — настоящие робин гуды. Их стрелы с огромными наконечниками летят далеко и всегда находят свою цель.

Koaka. Будучи академиками Павловыми древности, им удалось приручить драконов, то бишь летающих динозавров. Отколовшееся в свое время от Tyrano, племя ныне является единственным в игре владельцем древней "авиационной техники".

Магия в действии.

Мясо

Определившись с выбором (кстати, для начала рекомендую поиграть за KoomBa, с ними легче выжить), вы и ваше племя десантируетесь в самое сердце дикого острова, буквально кишащего саблезубыми тиграми, мамонтами, T-Rex'ами и прочими диплодоками. Задание первой миссии вряд ли могло быть другим — заготовить 3000 единиц мяса. Как вы уже поняли, экономика племени целиком основана на мясе. В отличие от прочих игр, основной ресурс не надо выращивать, собирать или выкачивать. Ресурс надо убивать. Занимаются убийством все кому не лень. Завидев нечто живое и съедобное, любой член племени бросится в бой сломя голову, используя любые подручные орудия убийства. Причем вовсе необязательно, что он выйдет победителем из схватки. Поэтому очень важно, особенно на первых стадиях игры, выходить на охоту группами и избегать столкновений с крупным зверьем.

Ваши люди будут тащить добычу на своем горбу, пока вы не отдадите команду посетить хранилище и выгрузить мясо. Только после этого его можно пустить в дело — производить новых воинов, строить здания и так далее. Впрочем, периодически изнемогающие от тяжести окороков воины и без вашей указки будут бегать на склад, хотя до этого лучше не доводить. Плохо то, что в JW нет разделения на охотников и воинов. Мы не можем полностью переложить заботы о добыче мяса на AI и вынуждены охотиться и таскать добычу самостоятельно. Обычно ни о каком экономическом кризисе речи быть не может — зверье плодится в страшных количествах и найти его несложно.

Строительство

Количество доступных в начале игры зданий весьма скромно. Местный дворец, бараки, хранилище и кузня. Сначала производится строитель, затем выбирается место и только затем начинается стройка. У каждого племени есть свои, специфические здания и типы воинов, которых можно производить. Более того, с каждой новой миссией добавляются новые юниты, а у старых бойцов появляются дополнительные возможности или заклинания. К сожалению, здесь нельзя указывать количество воинов к производству, как в KKnD. Впрочем, местные люди — товар "штучный", поэтому о данном недостатке можно забыть.

Люди

Мы подошли к самому интересному моменту в игре — работе с людьми. Дело в том, что у каждого юнита, будь то человек или динозавр, есть пять параметров. Это здоровье, атака, защита, магия и зоркость. Рискуя быть обвиненным в том, что зажимаю крутую ролевую игру, скажу больше: каждое убийство приносит юниту определенный опыт (чем сложнее цель, тем больше опыт), который затем "распределяется" между пятью параметрами. Немного напоминает UFO, верно?

Создатели не остановились на достигнутом и придумали еще одну "фишку": любому герою можно указать приоритетные направления развития. Делается это с помощью пяти кнопок, расположенных в правом нижнем углу экрана. Одновременно "качать" можно максимум четыре параметра из пяти, но тогда они будут расти очень медленно. Лучше определиться с тактикой и выбрать два-три основных направления, например, здоровье и защиту. С ростом опыта полоска-градусник над головой каждого индивидуума начнет менять цвет в следующем порядке — коричневый, желтый, голубой, синий и серый. Кроме того, изменяется даже визуальное представление: из худеньких бушменов ваши люди постепенно превратятся в мистеров Олимпия.

Здоровье лесных жителей постоянно подрывается в стычках с соседними племенами и на охоте. К счастью, человек не танк и со временем восстанавливается. Ускорить процесс лечения можно, отправив болезного поспать или накормив припасенным окорочком (о боже, опять мясо!) или яблоком.

Вещи

Еще одна необычная сторона игры — вещи и вооружение. Каждый боец может носить оружие, доспехи, хранить запас еды и питья и даже пользоваться магическими аксессуарами вроде ожерелий, колец и бус. Конечно, сделано все это на примитивном уровне, чтобы не усложнять игру, но все же немалую долю разнообразия это привносит.

Из бараков новички выходят абсолютно безоружными и беззащитными. Мечи и топоры, луки и щиты необходимо изготавливать для них отдельно. Частенько амуницию можно


Звери так и норовят съесть ваши постройки.


Сколько мяса вокруг!

подобрать с трупов убитых врагов или даже обнаружить в животе какого-нибудь тигра или мамонта. В утробах, кстати, находятся самые ценные и редкостные артефакты, которые примитивное племя производить не умеет. Интерфейс игры позволяет каждому бойцу хранить несколько предметов одновременно, передавать их друг другу и даже продавать в местном сельпо. Еще одно преимущество такого подхода — боец может иметь несколько видов вооружения и переключаться с одного на другое, что иногда бывает необходимо.

Процесс

Игра проходит в классическом для всех real-time-стратегий ключе. Одна миссия сменяется другой, усложняются цели, добавляются возможности. В начале каждой миссии ваши люди слабы, как младенцы, поэтому прежде чем вести их в бой, рекомендуется "накачать" каждого и всех хотя бы до "синего" состояния. Тренироваться, пока не появятся специальные центры, придется в лесу, на зверушках. Чем крупнее добыча, тем больше опыта получают охотники — но лишь те, кто непосредственно принимал участие в забивании, а не бегал рядом.

Каноны, по которым проходят битвы в JW, несколько отличаются от привычных. Дело в том, что у каждого племени не так уж и много различных типов бойцов, поэтому особенные тактические изыски здесь недоступны. Стычки в лоб чаще всего приводят к плачевному результату, поэтому основная тактика JW — партизанская. Один или два небольших, но хорошо обученных отряда могут сделать больше, чем два десятка новичков. Прогуливающиеся в окрестности вражеской базы аборигены выманиваются по одному лучником, а затем добиваются каменными топорами его друзей. Еще одна тонкость состоит в том, что люди со временем восстанавливают свои силы, поэтому в крайнем случае всегда можно сделать ноги и отдохнуть.

Немного порока

К сожалению, при всех своих нововведениях игра не лишена недостатков, и многие из них были безжалостно вскрыты в превью на демо-версию JW в 5-м номере .EXE. Первый и самый главный недостаток — вялый AI. Даже такая простая вещь, как алгоритм нахождения кратчайшего пути, родная мать всех игр, реализован на редкость криво. Бойцы буквально путаются в трех соснах, толкутся на мостах, не могут обойти преграды и т.д. Из-за этого приходится нянчиться с каждой группой, указывая ей путь с точностью до сантиметра.



Электронный противник находится в состоянии постоянного ступора. Естественно, AI не занимается строительством (это общий недостаток многих подобных игр). Более того, AI не предпринимает атак, во всяком случае осознанных. Вражеское племя пасется в различных окрестностях карты, заданных сценарием, и приходит в движение, лишь завидев врага. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что Romack'и иногда телепортировались в расположение моей базы, если я не оставлял ее без серьезной защиты. Очень раздражает невозможность отправить "на разгрузку" всех выбранных людей одновременно. Приходится возиться с каждым в отдельности. То же относится и к выбору режима тренировки.

Не сумев создать "конкурентоспособный" AI, авторам пришлось компенсировать его большими картами местности и "домашними заготовками" в виде блок-постов, тучных стад динозавров-убийц и прочих сюрпризов, которые чрезмерно затягивают прохождение миссии.

Если бы не...

По сути дела, я мог бы назвать Jurassic War ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ игрой, если бы не AI. Солидная графика, стильный интерфейс, отход от штампованных приемов жанра — такие игры всегда обращают на себя внимание. К сожалению, совершенно никакой AI разрушает очарование.

Можно было бы предположить, что Jurassic War возьмет свое хотя бы в multiplayer-игре (восемь уникальных рас!), но и это будет лукавством. Поддерживаются только модемные и нуль-модемные соединения. Так что, к сожалению, революции авторам из Южной Кореи на этот раз совершить не удалось. Может быть, в следующий раз?..



И все..

Jurassic War

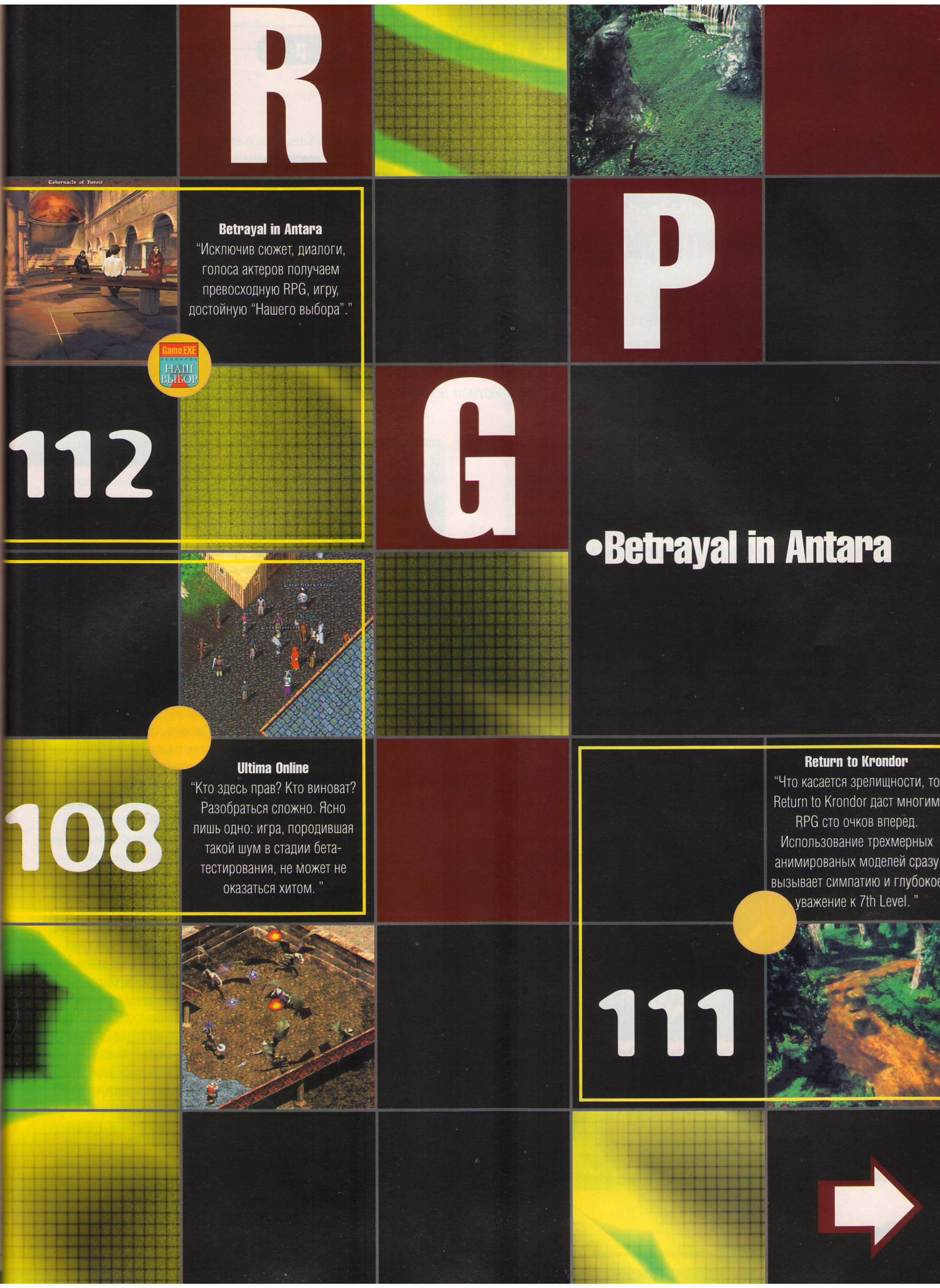
Разработчик
Tranquil Revolt in Computer

Издатель
Tranquil Revolt in Computer

Рейтинги
Графика 85%
Звук 69%
Сюжет 80%

Интересность
80%

Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, SVGA 1 Мбайт (VESA-совместимая), 80 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM



R
P
G
Betrayal in Antara
"Исключив сюжет, диалоги, голоса актеров получаем превосходную RPG, игру, достойную "Нашего выбора"."
Game EXE
НАШ ВЫБОР
112
•Betrayal in Antara
Ultima Online
"Кто здесь прав? Кто виноват? Разобраться сложно. Ясно лишь одно: игра, породившая такой шум в стадии бета-тестирования, не может не оказаться хитом. "
108
Return to Krondor
"Что касается зрелищности, то Return to Krondor даст многим RPG сто очков вперед. Использование трехмерных анимированых моделей сразу вызывает симпатию и глубокое уважение к 7th Level. "
111

Параллельный мир,
или Как убить лорда Бритиша

Благодаря Интернету новость мигом облетела весь земной шар: лорд Бритиш (Lord British) был убит во время беседы в замке лорда Блэкторна (Lord Blackthorne). Оправившись от изумления, сподвижники сраженного короля устроили кровавую резню, истребив большинство присутствующих. Человек, совершивший столь удачное покушение, был изгнан из мира Britannia. Компания Origin Systems сделала публичное заявление, обвинив отщепенца в жульничестве и взломе бета-версии онлайновой ролевой игры ***Ultima Online****. Дело тут же окрестили по имени игрока — "Инцидент Рейнца" (Rainz).*

Вот выдержки из пресс-релиза создателей Ultima Online.

"Недавно мы были вынуждены изгнать из Ultima Online Beta Test пользователя по кличке Rainz. Хотя нам хотелось бы поблагодарить его за неизменно хорошее отношение к нашей фирме и проекту UO. Считаем необходимым пояснить причину исключения этого человека из списка бета-тестеров.

Он был изгнан НЕ за убийство лорда Бритиша (несмотря на то что это сделало ему имя), сам факт покушения лишь позволил нам получить информацию о конкретном абонентском номере Rainz'а. Мы разыскивали этого человека еще до убийства, которое сейчас "у всех на устах".

На решение об изгнании не повлияло и то, что он играл персонажем evil-ориентации. "Злые" игроки — неотъемлемая часть игры. В конце концов, как без "злых" могли бы существовать "добрые" (good) персонажи?

Наконец, он НЕ изгнан из коммерческого продукта Ultima Online, равно как и всех остальных игр компании Origin Systems. Повторяем, он всего лишь исключен из числа бета-тестеров.

А теперь позвольте изложить те деяния, за которые был наказан Rainz.

Он не выполнял своих обязанностей бета-тестера. Вместо того чтобы заявлять о найденных им ошибках и "дырах" в коде, он использовал некоторые из них в своих корыстных целях. К примеру, Rainz настолько усовершенствовал свой персонаж, что смог убить несколько сотен (!) игроков. При этом несчастные жертвы даже не могли обороняться (что-то похожее на town killing в Diablo). Пойманный в процессе "злодеяния", Rainz не только не внял настойчивым просьбам прекратить бесчинства, но и продолжал пользоваться "багами" в игре. Множество бета-тестеров игры отказались от дальнейшего участия в проекте из-за его безответственных поступков. Мы были вынуждены принять меры..."

Рождение Британнии

Кто все эти люди? Почему убийство не карается? Где находится Британния? Как лорд Бритиш получил власть над страной? У непосвященного возникает целый вихрь вопросов, и перечисленные выше — лишь малая их часть. Для того чтобы понять, что происходит, и проникнуться случившимся, придется возвратиться в начало восьмидесятых и познакомиться с Ричардом Гэрриотом (Richard Garriot).

В 1979 году он написал свою первую игру. Разумеется, RPG. За собственные деньги издал ее. Игру заметила одна калифорнийская компания, которая и предложила Ричарду сотрудничество. Он переделывает свою первую role playing Akalabeth и за несколько лет создает еще две новых RPG — Ultima 1 и 2. Третья часть знаменитой серии выпускается фирмой Origin, ставшей родным домом для Гарриота. Ultima получает еще шесть продолжений (вплоть до Ultima 8), появляются две части Ultima Underworld. Практически во всех Ultima'х пользователя всегда встречает любимый персонаж Lord British. И каждый честный гражданин пытается убить властителя и завладеть его пожитками (видимо, неплохими). Но вот незадача: Ричард Гэрриот жутко любит свое виртуальное "я" и никогда не дает его в обиду. До сих пор Lord British был абсолютно непобедим в любой схватке. По-видимому, у этого персонажа просто не было health bar'а. До настоящего момента.

Ultima Online, грандиозная онлайновая RPG мистера Гэрриота, проходящая сейчас бета-тестирование, уже принесла ему мировую славу, а его виртуальному воплощению — смерть. Если бы не мгновенная отрицательная реакция Origin, скандала бы не получилось. А виртуальная Британния стала бы по-настоящему демократическим миром. Ну что ж, везде есть свои тираны, и мы с ними будем бороться. Недаром одной из первых гильдий, основанных тестерами в UO, была община "Убьем лорда Бритиша!". Впрочем, очень скоро появилось объединение, поклявшееся защищать правителя и биться с вышеупомянутой гильдией. Чем бы дитя ни тешилось...

Онлайновая Ultima

Новая Britannia превосходит по размерам любую, когда-либо

созданную. Одна ее система подземных лабиринтов по размерам не уступает всей площади Ultima 6. О размере поверхности даже страшно подумать. Авторы игры уверяют, что на путешествие из одного конца карты в другой вам понадобится не меньше 10-12 часов реального времени. Конечно, если не пользоваться транспортом, телепортерами или магией. При этом Гэрриот гарантирует, что весь этот необъятный мир будет так же предельно детализован, как и все последние части Ultima. Играть в Ultima Online будут лишь некоторые, большинство будет там жить.

Для полноценной жизни в параллельном измерении по имени Britannia предусмотрено все. Любой игрок имеет право на пять различных персонажей, каждого из которых он может использовать по своему усмотрению. Предусмотрена сложная система генерации персонажа — начиная с уникального телосложения, облика, характерных черт и кончая тем набором skill'ов, которые кажутся вам необходимыми. Интересно, что в целях "усреднения" всех пользователей Origin отказалась от системы уровней, прогрессирующих с набором experience-очков. Все, что вы сможете совершенствовать, — это определенные таланты (skills). Натренировав своего персонажа, вам придется постоянно держать его в форме, не давая оплыть жирком. Дело в том, что с течением времени руки отучаются выполнять ту или иную работу и ваш skill-уровень начинает потихоньку деградировать. Все гениальное просто: вы физически не сможете быть неповторимым сразу по всем категориям, а значит — попытка безнаказанно терроризировать население рано или поздно обречена на провал.

Список skill'ов в Ultima Online весьма и весьма необычен для RPG. Вот лишь некоторые предметы/ремесла, которые вы можете изучать: алхимия, анатомия, попрошайничество, умение готовить еду, умение общаться с животными и даже интуиция. А теперь вспомните, сколько, казалось бы, ненужных предметов всегда присутствовало в любой Ultima. Зайдя в любой дом, вы всегда обнаруживали разнообразную утварь, кухонные ножи, ножницы, швейные машинки и так далее. В кузнице всегда находились молот и щипцы, а в булочной — мука. Так вот, в Ultima Online игрок сможет использовать любой предмет ПО НАЗНАЧЕНИЮ. Иначе говоря, покупать муку и печь хлеб, добывать руду, обрабатывать ее, производить железо и ковать оружие и кольчуги, собирать целебные травы и варить из них настойки. А затем все созданное собственными руками продать другим людям. Выручить деньги и купить себе особняк на берегу моря и шикарную яхту. Все это возможно. Выполнимо.



Другое дело, захочется ли кому-нибудь заниматься столь обыденным делом, попав в сказочную страну. Гораздо интереснее искать и



находить приключения на свою голову, выполнять квесты, отнимать у монстров сокровища и вообще веселиться от души. В конечном счете, именно для подобных вещей и создана Ultima Online. Задания могут даваться как гильдиями, так и частными лицами — NPC или людьми. Non Player Characters в игре снабжены очень неплохим AI. Настолько неплохим, что вы не сможете сразу понять, с кем разговариваете: NPC делают вполне осмысленные вещи и в состоянии поддерживать беседу. Кроме того, каждый NPC помнит 10 последних человек, с которыми разговаривал, а также десятку самых известных (есть и такой параметр) и наиболее продвинутых персонажей. Любой контролируемый компьютером персонаж служит еще и распространителем новостей и, конечно, слухов. Более того, те же самые NPC (стража) следят за порядком во всех пяти городах Британнии и разбираются с нарушителями. Именно: в городе запрещено драться, бродяжничать, вести себя непристойно. Всех виновных ведомая компьютером стража либо убивает, либо наказывает, либо изгоняет из города. Причем имена парий становятся общеизвестны, так что для них закрыт доступ во все крупные селения.

Авторы подчеркивают, что за порядком присматривают лишь в городах — вне их стен пользователь может быть кем угодно и вести себя как ему заблагорассудится. А это означает существование многочисленных шаек и банд, нападающих на одиноких путников и неохраняемые караваны. Боитесь за свой товар? Наймите эскорт — людей или NPC. Первые могут предать, для вторых это маловероятно. Выбирайте сами.

Пожалуйста, не думайте, что Ultima Online — игра без сюжета. Он, безусловно, существует. Как всегда, речь идет о столкновении "добра" и "зла". Кавычки призваны показать условность названий. Первую сторону олицетворяет Lord British. Ходят слухи, что второй занимается Lord Blackthorne. Такое противостояние может послужить хорошим источником для квестов — их несметного числа. До тех пор, пока UO не перестанет приносить доход Origin, основной квест не может быть выполнен. Это очевидный факт.

Смерть нежна

Смерть вашего персонажа неизбежна. В таком мире, где даже software'но неуязвимый Lord British оказался трупом, вы не можете не умереть хотя бы 10-12 раз. В разработке концепции смерти, воплощенной в Ultima Online, Origin еще раз показала свою незаурядность. Погибнув, свежеиспеченный жмурик становится... привидением с весьма ограниченными возможностями. Он теряет свои skill'ы, а его бренное тело остается валяться под веселым солнцем Британнии и дожидаться случайного прохожего,

который, весьма вероятно, станет следующим обладателем скарба ушедшего. Умерший не может использовать предметы и носить их, для него невозможна и магия. Его никто не видит. Единственное, что он может выдать непосвященному, — это шумный вздох или стон. Ну а если прохожий обладает нужными знаниями в магии, он может пообщаться с духом погибшего. Так как обретение новой плоти может произойти только в городе (с помощью местного целителя) или в соответствующем shrine', то несчастный пользователь



может скитаться по свету достаточно долго. Слов нет, многие захотят использовать попавших впросак игроков в качестве своих глаз и ушей. Из привидения может получиться отличный разведчик или шпион. А наградой трудяге будет возрождение.

Проблемы и их решение

Перед создателями крупной онлайновой игры всегда встают две проблемы: справиться с количеством пользователей и надежно защитить игру от хакеров.

Пункт первый не является неразрешимым. Origin даже сочинила соответствующую легенду. Оказывается, в ходе древнего конфликта был уничтожен ценнейший артефакт, который сохранял целостность Британнии. Рассыпавшись на миллионы осколков, этот артефакт породил серию параллельных миров. Таким образом Origin может безболезненно справиться с тысячами игроков. В условленное время во всех параллельных реальностях открываются порталы, и искатели приключений переходят в следующий мир.

С хакерами сложнее. Опыт Diablo показал, что никакая защита не может быть достаточной, если информация о персонаже хранится у пользователя дома. UO предпочитает брать заботы о героях на себя. Конечно, вы сможете подправить файл с данными на своем компьютере, но в ходе соединения он будет приведен к тому состоянию, в котором был оставлен на сервере Origin. Остается лишь взлом самого сервера, что не может не привести к жутким скандалам и ответным мерам. Кроме того, Origin не планирует заниматься благотворительностью. Разработка нового engine'а, игры в целом, а также поддержание серверов стоит денег. Поэтому плата будет взиматься не только за коробку с "клиентом" Ultima Online, но и за время, проведенное в сети. Этот прискорбный факт ставит под сомнение массовое присутствие российской



публики в новой Ultima. Остается лишь пускать слюнки...

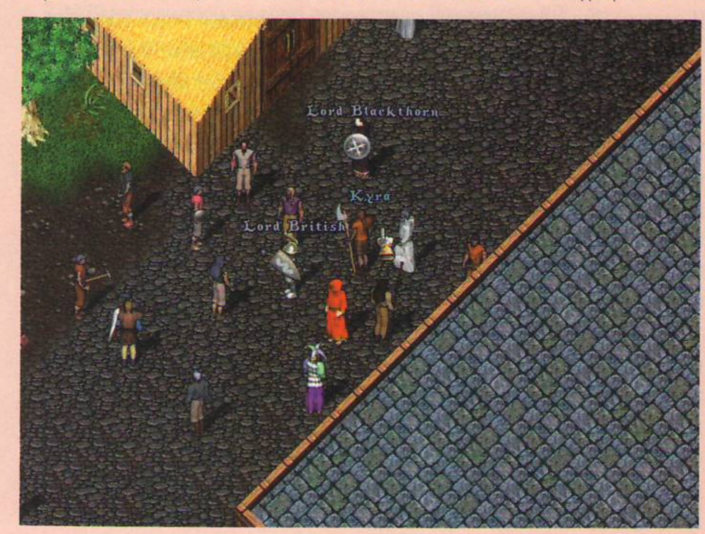
У Origin даже есть защита от самого простого и эффективного "хака". В Diablo пользователь мог отключиться от сети, как только в воздухе пахло "жареным" игроком. Разработчики Ultima Online извернулись и постановили: каждый пользователь, покидающий игру в неоговоренном месте (то есть не в городе и не в отеле/доме/палаточном городке), остается в игре еще пять минут. Беспризорного персонажа в это время могут убить, ограбить и раздеть. А если виноват плохой plug-in connect? Ваши проблемы!

О том, что произошло в замке

Вероятно, вам небезынтересно, как Rainz убил виртуальное воплощение Ричарда Гэрриота. Этот человек был найден, и он охотно поделился информацией.

Ему 23 года, работает в одной из американских компаний. Ему очень нравится UO, хотя он тестировал ее всего три недели. Парень признался, что, как и каждый игравший в Ultima человек, не раз пытался "разобраться" с персонажем по имени Lord British. Разумеется, дело никогда не выгорало.

Очередную попытку, оказавшуюся удачной, он совершил абсолютно спонтанно. Посетив тусовку около замка и увидев лорда Бритиша, он сразу же пожалел, что не пришел в обличии мага. Что оставалось делать человеку, имеющему навыки вора? Пошарив в котомках окружавших его людей, Rainz наткнулся на Fire Field Scroll. Активировав заклинание, он бросил его на стену замка и стал ждать результатов. Разбушевавшийся огонь скрыл ораторов от толпы. Кто-то из "клоунов на стене" (цитата) обронил замечание, мол "Неплохая попытка!". Rainz стоял и ждал, что в



него ударит молния или земля разверзнется под ногами и он провалится вниз. Вместо этого он услышал шумный вздох толпы, увидевшей труп их короля, валяющийся на стене. Через несколько секунд на экране появились четыре огромных демона: раскидав верноподданных покойника, они принялись шинковать попавшихся под руку персонажей.

Rainz отрицает, что использовал ошибки в игре для улучшения качеств своего героя. Он настаивает, что evil-персонаж, убивший (в честных поединках) несколько сотен людей, был стерт по первому требованию персонала Origin, заподозрившего неладное. Он был расстроен, узнав, какие обвинения предъявляют его другому герою.

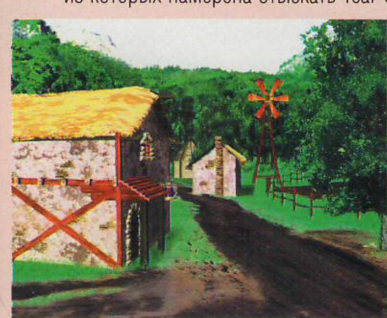
Кто здесь прав? Кто виноват? Разобраться сложно. Ясно лишь одно: игра, породившая такой шум в стадии бета-тестирования, не может не оказаться хитом.

А может, это первая игра из совершенно нового поколения?..

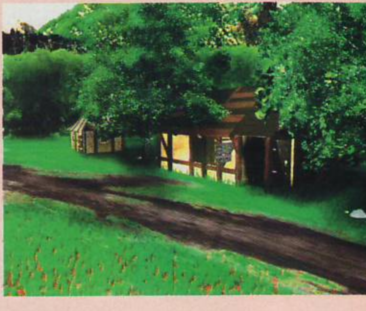
Долгая дорога в Крондор

Betrayal in Antara, свидетельство независимости фирмы Sierra от создателя саги Riftwar (Raymond Feist), уже вышла, а ее главный соперник **Return to Krondor** лишь готовится к релизу. В отличие от Sierra On-Line, раскрасившей по-новому старенький engine 93 года, RTK делается весьма основательно.

RTK начинается примерно через год после памятных событий предыдущей игры. Вы снова встретитесь с любимыми персонажами (как авторских книг, так и самой BaK) — в их числе принц Arutha, мастер-маг Pug и сеньор James. Главным героем игры является именно Джеймс и никто другой. Вместе с четырьмя помощниками Джеймс отправляется на поиски бесценного артефакта под названием Tear Of The Gods. Некоторое время назад реликвия была похищена наемниками некоего безумного волшебника. И зачем ему артефакт? К счастью (или несчастью), корабль, на котором находился похищенный предмет, затонул, и героям придется всего лишь достать его с морского дна. Как это характерно для Feist'a, завязка довольно проста. Но стоит немного копнуть... Пятерка героев оказывается замешанной в конфликт между тремя могущественными силами, каждая из которых намерена отыскать Tear Of The Gods первой.



Из героев BaK в RTK остался лишь один Джеймс. Другой персонаж, William, вероятно, знаком вам по книгам Feist'a. Трое оставшихся компаньонов были сделаны специально для Return to Krondor. Как обычно, игра разделена на десять частей-глав, в каждой из которых герои должны выполнить определенную часть основного квеста. Между тем партия по-прежнему полностью свободна в своих действиях и может бродить в поисках приключений по всей стране.



Так как графический engine для игры пришлось делать заново, специалисты 7th Level расстарались и сработали потрясающе красивую вещь. Игра, как и было ранее заявлено, поддерживает 3Dfx, что само по себе удивительно для RPG-жанра. Вместо вида "от первого лица" теперь используется вид "от третьего". В силу чего боевой режим претерпел некоторые изменения: программе больше не требуется подгружать отдельный "движок" при каждой драке. Пользуясь единым стандартным интерфейсом, вы можете наблюдать, как неприятель засекает вас, подходит ближе, вытаскивает оружие и вступает в бой. В то же время битвы остались походовыми: фанаты могут не бояться "опопсения" игры. Количество возможных действий в бою увеличилось. Теперь вы сможете не только залезать в inventory, но и обыскивать только что приконченных врагов, не покидая боя. И это не все: персонажи могут защищать друг друга и даже взаимодействовать с окружающей средой!

Что касается зрелищности, то Return to Krondor даст многим RPG сто очков вперед. Использование трехмерных анимированых моделей сразу вызывает симпатию и глубокое уважение к 7th Level. В отличие от творения "Сьерры", герои всегда двигаются — и во время мирной беседы, и в процессе ожидания своего хода в бою.

Игрушка близка к завершению, хотя дата ее выхода пока не определена.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Александр Вершинин

А все-таки она вертится!

От перемены мест слагаемых Крондор не изменяется. Золотое правило. Как ни крути с сюжетом, как ни изменяй спрайты — Крондор всегда останется самим собой. За открытие этой чудесной аксиомы фирма Sierra On-Line получает приз зрительских симпатий и почетное звание лентяя-побратима. Второй "братской" стороной является, разумеется, ваш любимый RPG-обозреватель, он же Искатель Свежих Новостей, он же А.В. За невозможностью награждения оригинальной игры плашка нехотя перекочевывает к *Betrayal in Antara*.

Что можно поделать, если у компании-разработчика такой штат? Не плакать же. Ну не умеют они рисовать. Ничего! С кодом проблемы. Перетерпим! Сюжет никудышный. А кого он волнует? Анимация отсутствует. Но это же, батенька, не Westwood! И голоса героев утомляют. Так выключите ваши динамики! И вообще, что вы раскричались? Игра-то великолепная!

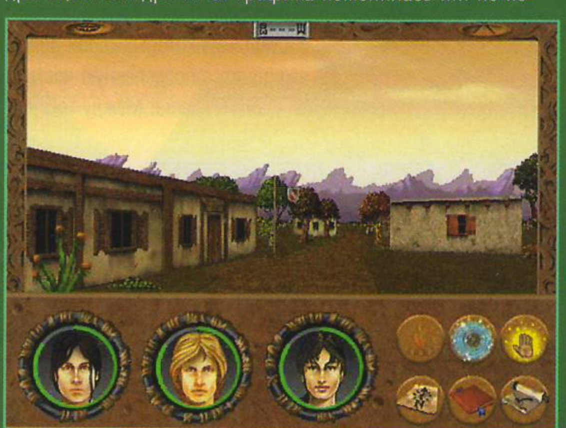
Поучительный урок истории

На самом деле три-четыре года назад игрушка называлась немного иначе — Betrayal at Krondor. Боже упаси, не подумайте, что Sierra работает над этим произведением столько лет. Все гораздо проще. Именитая компания лишь переделала собственный непризнанный шедевр. Точнее, в узком кругу понимающих людей BaK и так считалась деликатесом и подавалась исключительно как нечто экстраординарное. Чем, собственно, и являлась. Огромный мир, доступный игроку, эксклюзивная система боя (благодаря ей многие серьезно говорили о стратегической части "Крондора") и, конечно, первые видеоролики с живыми актерами. Тогда это было в новинку — не то, что нынче. Добавьте сюда сундуки с замками-головоломками, детективный сюжет, а также море магических заклинаний и тех самых item'ов, которые так умиляют любого RPGшника. Представили? Можно и попробовать "на вкус языка" (чудесная цитата!): Sierra "великодушно" раздает Betrayal at Krondor на своем Internet FTP-сервере. Нужно лишь потратить немного времени и скачать игру. Ловкий рекламный трюк, который имеет лишь один минус: BaK может понравиться больше, чем BiA. Забавно.



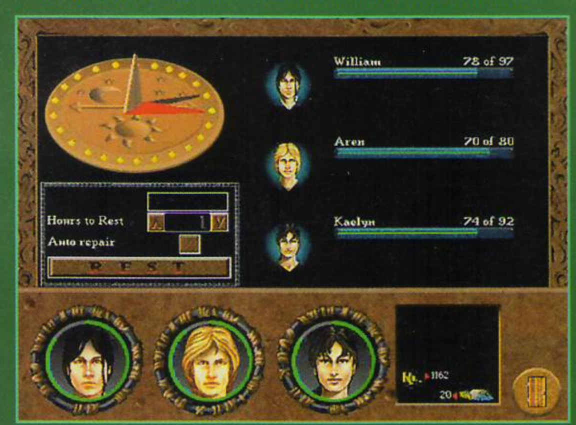
Что нового?

Этот подзаголовок пишется исключительно для "матерых" игроков. То есть ветеранов, переболевших BaK. Вполне вероятно, их очень интересует, что смогла сделать с игрой команда авторов из Sierra. Одно можно сказать сразу: они изрядно постарались. Наши друзья программисты перелопатили внешнюю оболочку игры, одновременно пытаясь стереть все воспоминания о запретном теперь "Крондоре" и в то же время не затронуть драгоценное ядро RPG. Графика изменилась и... не изменилась. С уверенностью процентов в 90 можно заявить, что Sierra использовала тот самый графический engine, который так возбудил (в хорошем смысле этого слова) знатоков несколько лет назад. Еще бы — очутиться на свободе в трехмерном (2,5D — в мотологической терминологии) пространстве после тесноватых коридоров Eye of the Beholder и поворотов ровно на 90 градусов влево и вправо! И невозможность выбрать иной путь, обойти соперников или просто избежать драки. После таких жестоких условий Betrayal at Krondor показался раем. Так вот, сьерровские художники перерисовали все спрайты, будь то деревья, зеленая травка или враги. На памятные треугольные холмы наложили текстуры или же просто загородили их забором, изображающим веселую зеленую дубраву. Сработано топорно, но можно ли жаловаться на Sierra On-Line? Все города переименованы, столица перенесена в другой угол карты, главные герои обрели новые специальности. Юнец-маг так и остался бедняком, но зато переквалифицировался в рыбака. Придворный офицер стал сынком губернатора, а наш "представитель иной расы"... О Боже! Злая шутка — был



приличным эльфом, с острыми ушами и странным носом, а теперь — то ли человек, то ли собака, то ли диковинное существо из рекламы бритвенных принадлежностей. Жалко только, что у бедняги настолько тупое выражение лица (морды?). Он был хорошим парнем.

К этой троице необходимо лишь добавить очаровательную девицу, которая в начале игры намеревалась в одиночку уложить пятерых здоровенных бандитов, — и вы поймете, насколько нелепо выглядит ваше воинство. Да! Если раньше все разговоры сопровождались "видеороликами", то теперь ваш взор "усладят" лишь статические картинки, снабженные весьма противной голосовой поддержкой. А заставка и ролики между частями игры!



Это кошмарно. Вам показывают какие-то грязные, плохо прорисованные черно-белые скетчи, которые призваны удовлетворить избалованного Full Motion Video потребителя. Короче говоря, "отбивки" ужасно неординарны. Ключевое слово — "ужасно".

Сюжетная кривая

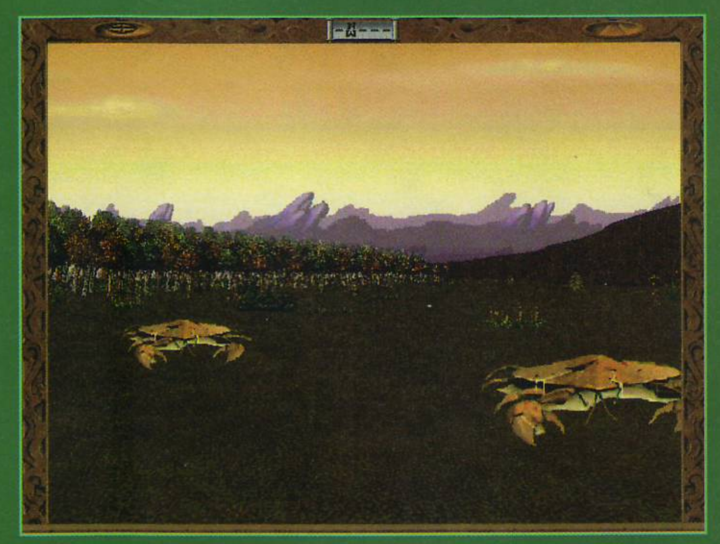
Сюжет нелеп. Расставшись с создателем сериала RiftWorld, Sierra не решилась приложить хоть какие-то усилия для поддержания сюжетной линии на должном уровне. О полном отсутствии фантазии разработчиков Betrayal in Antara догадываешься сразу после лицезрения вступительного ролика. Мирно сидящий на берегу реки юный рыболов внезапно бросается спасать от бестии-мутанта абсолютно неизвестного ему представителя "золотой молодежи". Бац! Парень обретает способности к магии. Третий член группы, девушка, была освобождена двумя героями от ухаживавших за ней бандитов. Только-только избавившись от одной компании, девчушка мигом присоединяется к другой. Может, безопаснее было остаться в прежней — тех хоть больше было?

Вся игра поделена на части, или "главы". Каждая глава ставит перед героями определенную цель: найти необходимую информацию, обнаружить логово бандитов и прочее, прочее. Для успешного завершения любого задания надо поговорить с длинной цепочкой ссылающихся друг на друга людей. Последний в цепочке поделится требуемыми сведениями. Зачастую при этом не всегда понятно, где искать того или иного человечка, — приходится прочесывать огромные территории. На все эти недостатки, равно как и на вышеперечисленные, игрок должен закрыть глаза. В конце концов, приятен не результат, а сам процесс. Ведь верно?

Процесс

Саму игру легче всего описать исчерпывающим термином "брожение". Большую часть времени вы проводите, фланируя по достаточно широким просторам страны Антары. Почему "достаточно"? Идея коридоров осталась — они лишь увеличились в масштабах. Именно так: сельская местность представляет собой в меру широкий кусок пространства вокруг дороги, надежно огражденный либо горными грядами, либо сплошной стеной леса. Таким образом хитрые программисты значительно уменьшили игровое пространство, оставив иллюзию свободы. Эти самые рукава не имеют фиксированной ширины, а это значит, что иногда вы можете обойти выстроившихся в шеренгу врагов. А иногда нет — слишком часто прикрывающий вас кустарник (он действительно помогает!) кончается как раз около группы встречающих.

Кроме врагов, к которым мы еще вернемся, "на местности" можно обнаружить и другие достопримечательности. Во-первых, это селения, во-вторых, полезные вещицы. Люди в Антаре различают три типа населенных пунктов. Деревня представляет собой скопище домов, в каждый из которых вы можете постучаться и поинтересоваться бытием. В любой деревушке есть хотя бы одна таверна, где покупаются припасы и есть возможность снять комнату для отдыха. Кроме того, по умолчанию, есть магазин. Среднестатистический город не позволит



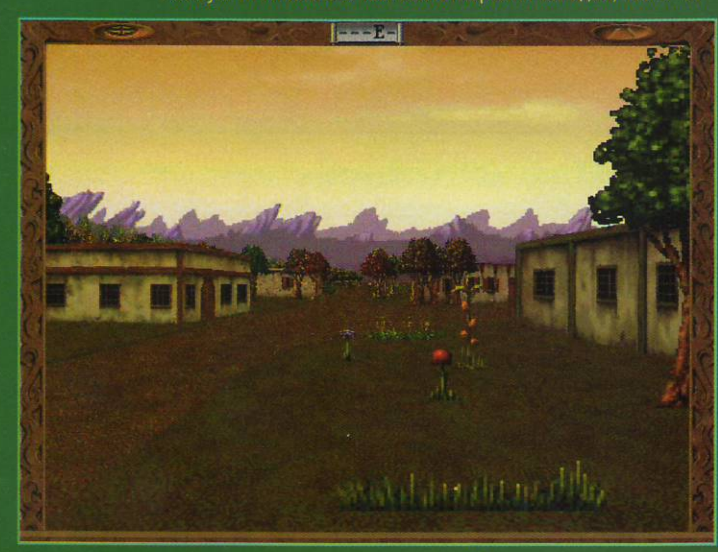
вам шляться по своим улицам. Вы сможете посетить лишь фиксированное количество объектов. Воистину, программистская лень — двигатель прогресса. И, наконец, новинка. В самых крупных мегаполисах вас все-таки пускают порезвиться за стены. Что очень приятно.

"Полезняшки"

За это словцо мы должны благодарить неизвестного переводчика, который, описывая Norton Utilities, назвал их "Нортоновскими полезняшками" (пальцем в небо, любезный Саша! Автор этого симпатичного словечка трудится с тобой на одном этаже — в журнале "Компьютерра" — и прозывается Евгений Антонович Козловский. — **Ред.**). Так вот, гуляя по городам и весям, вы можете найти немало интересных и полезных для себя вещей. Они либо зарыты (для их добычи вам понадобится лопата), либо упрятаны в сундуки. Последние являются особой гордостью авторов игры — и вполне заслуженно. Зачастую в сундуке можно обнаружить вещи, которые, по сюжету, вам еще не полагаются. К примеру, очень "крутой" меч или доспехи. Проще всего добыть содержимое ларца, ко-

торый вскрывается обычной отмычкой. Пара потраченных часов, несколько десятков сломанных отмычек — и "полезняшки" ваши! Более гадкие сородичи первых сундуков обычно начинены либо взрывчаткой, либо отравленным газом. Их открывать не рекомендуется. По крайней мере перед попыткой взлома надо использовать простейшее заклинание, позволяющее увидеть ловушку.

Но фирменным знаком "Крондора" и "Антары" являются все-таки сундучки с замками-головоломками. В случае Betrayal in Antara это как стихотворения-загадки, так и чисто механические головоломки. И те, и другие могут быть очень сложными. Через некоторое время к взлому подключаются все имеющиеся в окрестности родственники и друзья. Советуется также распространять загадки по телефону. Приключенческая часть RPG надолго забывается, а вскрытие ларца становится не только делом принципа, но и жизненной необходимостью. Люди, запрашивающие ответ в Интернете или взламывающие незамысловатый код игры, клеймятся позором и перестают котироваться на пару ближайших лет.



Заинтриговав читателя способами добычи item'ов в игре, невозможно не рассказать о них самих. Тем более, что наши друзья из Sierra On-Line не осмелились что-нибудь изменить. Самое главное — это оружие и кольчуга. Броня отличается лишь степенью защиты. Чем она лучше, тем дороже ее можно загнать в ближайшем магазинчике. К доспехам следует прибавить и щит. Если, конечно, вы не пользуетесь двуручным оружием.

Основным и самым эффективным типом вооружения является меч. Существуют три вида атаки мечом, и каждая из них отличается как вероятностью попадания, так и силой удара. Чем больнее удар, тем менее он вероятен. Все как всегда. Рапира, к примеру, абсолютно не предназначена для фехтования и используется как колющее оружие. Длинный и тяжелый широкий меч, напротив, призван свалить вас с ног одним ударом. Пользуйтесь им как топором, и удача будет на вашей стороне. Все до единого мечи обожают изнашиваться. Через некоторое время этой штукой невозможно будет разрубить полено, не то что кирасу врага. Противоядие есть — развивайте Repair Skill и обрабатывайте как оружие, так и броню после каждой драки.

Это правило касается и луков. Их также существует несколько разновидностей, отличающихся силой и точностью. Немалое значение имеет и тип стрелы. Ну а в поздних главах вам могут доверить даже арбалет. Смертельная игрушка между прочим. Маги, которые не могут носить оружие, обычно используют посох. Как обычный, так и магический, который обладает собственным заклинанием. Более того, хороший посох может нанести не меньший вред, чем меч в руках воина. Большой плюс посоха в его абсолютной неуязвимости. Так уж получилось, что сломать эту "игрушку" невозможно.

Оружие и кольчуга могут быть освящены (blessed) — разумеется, за определенную цену, — что улучшает их боевые качества. Впрочем, есть и иной способ — использовать многочисленные снадобья, пузырьки и примазки. Часть из них укрепляет прочность объекта, прочие же наделяют его дополнительными качествами. Кольчуга может быть защищена от поражения отравленным мечом или стрелой, а также экранирована от воздействия "горящего" или "холодного" меча. Разумеется, существует мазь, наделяющая ваше оружие всеми перечисленными качествами — они доставляют неприятелю дополнительные сложности. Есть даже примитивная защита от заклинаний молнии! — Ваша броня заземляется простейшей ниткой. Получается громоотвод — гениальное изобретение авторов Betrayal in Antara. Отдельно идут специальные микстуры, которые лечат отравления ядом, восстанавливают силы, а также наделяют способностью быстрее двигаться, видеть в темноте, сильнее и точнее бить, стать выносливее. Все до единого напитки действуют лишь на протяжении одного боя, а затем исчезают. Именно поэтому их не стоит покупать: достаточно того, что вы находите в сундуках и у убитых врагов. В крайнем случае они могут помочь вам выжить, но не стоит рассчитывать на них постоянно. Лучше со всей страстью тренируйте своих подопечных.



Герои и статистика

Создатели ядра Betrayal in/at Antara/Krondor знали, что делали. Они очень ловко использовали любимое стремление любого поклонника role-playing — посильнее "накачать" своих подопечных. Система личных качеств, skill'ов и заклинаний очень хорошо продумана и не имеет ничего лишнего. В то же время процесс тренировки затягивается на всю игру, не давая пользователю "остыть" или отвлечься.

Начнем с физических параметров (Health, Stamina, Strength, Range). "Здоровье" персонажа, как мы его понимаем, складывается из первых двух величин — Health+Stamina. Сначала расходуется Stamina, будь то

использование заклинания, ранение, отравление ядом или что-нибудь не менее неприятное. Health уменьшается лишь тогда, когда Stamina "на нулях". Обнуление обеих величин означает смерть персонажа. Его еще можно оживить, но на это потребуется много денег, специалист и быстрая доставка трупа к месту лечения. Дело в том, что через некоторое время покойник "не выдерживает" и отдает концы навсегда. Что печально, так как замены ему вы не найдете. Доступных вам персонажей лишь четверо — ни больше ни меньше. Несмотря на тот факт, что уровень сложности игры можно выставить в самом ее начале, утеря хотя бы одного героя значительно ухудшит шансы на выигрыш любого боя.

Помимо физических качеств все герои обладают определенным количеством skill'ов. Сюда входят способность атаковать и защищаться, стрелять из лука, торг-



оваться, взламывать замки, чинить вещи и многое другое. Методично повторяя одно и то же действие, вы совершенствуете указанную способность персонажа. Кроме того, вы вольны выбрать до пяти самых важных ремесел, которые ваш подопечный будет изучать постоянно. Изначально внимание ко всем предметам одинаково, что отражается на pie chart'е, но вы можете изменять соотношение по своему усмотрению.

То же самое касается магии. Существуют 20 (!) направлений, каждое из которых вы вольны изучать. Только сначала надо его приобрести — путем совершенствования skill'а spellcasting или обучения у других магов. Со "шлифовкой" областей магии вы получаете возможность получить заклинание. Как только компьютер решает, что вы готовы принять сокровенное знание, зажигаются несколько пиктограмм, символизирующих то или иное направление. Их комбинация составляет будущий spell, который вы должны сначала проштудировать. Через некоторое время процесс научных изысканий заканчивается, и вы получаете новое заклинание в один из разделов — либо "повседневной" (мало используемая), либо боевой магии. Первая поможет вам осветить темную пещеру, определить, заминирован ли сундук, и найти залежи драгоценных камней. Их вы можете добыть с помощью кирки и продавать за бешеные деньги! О боевой же магии говорить не стоит. Это надо видеть и надо чувствовать.

Самое интересное

Восемьдесят процентов времени вы проводите в битвах. Это не только весьма занятное времяпрепровождение, но и единственный способ натренировать своих бойцов, добыть достойную экипировку, деньги и пищу. Запомните, что единственный движущийся в "Антаре" объект — это ваша группа. Враги никуда не убегают и никогда не гоняются за вами. Они стоят и ждут. Если вы их не заметили и натыкаетесь на них "нос к носу", то первый



ход за ними. Заметив недругов издалека, подкравшись и кликнув на них мышью, вы можете перехватить инициативу.

Бои в BiA походовые. AI на "Expert"-уровне весьма разумен и практически всегда очень надоедлив. Враги выбирают самого слабого героя и наваливаются на него/нее всем скопом, при этом не забывая блокировать вашего мага или лучника. Пройдя немного дальше, вы понимаете, что два персонажа не могут в открытую противостоять пяти-шести хорошо натренированным разбойникам. Приходится экспериментировать, планировать драку, вырабатывать стратегию и возможные варианты действий на тот или иной случай. Взаимодействие персонажей и знание повадок каждой группы врагов (а типов "бандформирований" очень много) — это единственный способ выжить. А еще могут помочь несколько фляжек восстанавливающей силы водицы...

Эпилог

Исключив сюжет, диалоги, голоса актеров получаем превосходную RPG, игру, достойную "Нашего выбора". Жаль лишь, что перечисленные ляпы и откровенное разгильдяйство авторов не позволяют пожаловать игре еще более высокого приза от .EXE.

Но такового, впрочем, в природе не водится. А ведь игра, право же, его заслуживает...



Betrayal in Antara



Разработчик
Sierra On-Line

Издатель
Sierra On-Line

Рейтинги
Графика 80%
Звук 60%
Сюжет 60%

Интересность
90%

Системные требования
486DX4/100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 3.1/95

Игра предоставлена компанией "ЭлектроТех Мультимедиа", тел.: (095) 921-7777.

Игорь Обухов

...И МЕДНЫЕ ТРУБЫ!

Более 40 комплектов мультимедийных динамиков от 12 производителей были собраны в Game.EXE на прослушивание строгими экспертами...

Сказанное в подзаголовке — чистая правда: почти все, что может предложить сегодня торговая Москва человеку с компьютером, средним достатком и желанием обзавестись приличными компьютерными звуковыми колонками, было скрупулезно собрано в редакции, прослушано и оценено.

Давние поклонники нашего журнала, конечно же, помнят, что год назад мы уже проводили подобный эксперимент, но тогда тестирование прошли всего 18 моделей от семи фирм. На этот раз уши наших экспертов "услаждали" четыре с лишним десятка комплектов от дюжины производителей и один звуковой "гарнитур" неизвестного происхождения.

Оговорки, которые мы делаем на этот раз, предваряя представление результатов "прослушивания", почти в точности совпадают с нашими обмолвками годичной давности. Итак...

Первое: тестирование проходили колонки, чья цена превышает $50, но не зашкаливает за $350. Разумеется, было несколько исключений, но только в тех ситуациях, когда было понятно, что экземпляры достойны того (как, например, в случае Primax SoundStorm 120, 27-долларовых колонок, звучащих лучше некоторых вдвое более дорогих образцов).

Второе: если ваш PC оснащен качественной звуковой платой, то качественные же мультимедийные динамики могут превратить его едва ли не в настоящий музыкальный центр. С другой стороны, если ваша звуковая плата была куплена пару лет назад за "15 долларов", то приличные колонки только ухудшат дело: по их звуку можно будет изучать "анатомию" вашей настольно-бортовой машины — кто на кого "организует" наводки, в каком видеорежиме работает PC и т.п.

Третье (касающееся методики тестирования, если, конечно, это "научно-техническое" словосочетание здесь применимо): "прослушивание" производилось в обычной комнате обычного офиса — в условиях, в которых будет работать большая часть из описываемых колонок. При этом активно применялась черная и белая магия, так как в реальной жизни точные науки о звучании мультимедийных динамиков почти ничего сказать не могут. Иначе говоря, мы полагались только на уши сторонних (независимых) экспертов, которые "давали подписку": а) не обращать внимание на внешний вид, цену и производителя колонок и б) говорить только о качестве звука. Небольшое уточнение: в связи с тем, что собрать экспертов на несколько десятков часов прослушивания всех 40 "с гаком" комплектов не представлялось возможным, прежде колонки были внимательно "выслушаны" весьма боеспособным и музыкально образованным (в среднем) коллективом редакции, а затем лучшие из лучших образцов (а это примерно третья часть колонок) были представлены на суд экспертов (профессиональные музыканты, люди со средним музыкальным образованием).

Четвертое: сравнивать звучание комплектов с сабвуфером со звучанием "просто колонок" можно только в крайних случаях, то есть обычно совсем никудышние системы с сабвуфером звучат на уровне средних колонок, а самые хорошие колонки звучат на уровне неплохих систем с сабвуфером. Разумеется, это априорное правило нами выполнялось.

Пятое: во время тестирования воспроизводилось содержание разнообразных специально подобранных музыкальных компакт-дисков, а также, что для нас носило принципиальный характер, прослушивался так называемый "игровой звук" — игровые CD-треки и аудиофайлы различных форматов. Впрочем, здесь стоит заметить, что в 99 случаях из ста, колонки, качественно воспроизводящие музыку с компакт-диска, точно так же будут работать и с игрушками. Хотя бывают и исключения: в случае уже упоминавшейся звуковой платы "за 15 долларов", может статься, что динамики будут дребезжать при воспроизведении игрового звука (в основном MIDI-файлов). Увы, но проверить этот аспект звучания колонок не удалось: мы попросту не смогли найти достаточно плохой звуковой платы, поэтому "пришлось" пользоваться 800-долларовой Pinnacle Project Studio фирмы Turtle Beach Systems, любезно предоставленной нам московской компанией MPC Club.

Шестое: во многих протестированных комплектах есть кнопочки, обозначенные как "3D Sound", "Surround" и т.п., и названия эти прозрачно намекают на то, что звук должен становиться трехмерным, то есть объемным, или "охватывающим". Такое ощущение действительно возникает, но — в большинстве случаев — только при первом включении этого режима. Ну а затем приходит понимание, что никакой объемности звука нет, а есть банальное расширение стереобазы: создается ощущение, что звук идет не из колонок, а из источников, расположенных строго справа и слева от ваших ушей. Кстати, во всех случаях даже при небольшом смещении от осевой линии между динамиками эффект пропадает, и остается просто искаженный звук.

Большая часть вышесказанного не относится к системам Dolby Surround и Dolby Pro-Logic, которые очень близко подбираются к действительно объемному звуку, а на некоторых из таких колонок имеются разъемы для подключения дополнительных динамиков. Не вдаваясь в подробности, скажем, что эти системы изначально использовались для создания объемного звука в кинотеатрах, после чего, немного видоизменившись, они переместились в бытовую технику, "домашние кинотеатры" и, наконец, в мультимедийные колонки. Появились специальные модификации стандартов на воспроизводящую аппаратуру для случая использования только двух колонок.

И седьмое: отметим, что существовавшая ранее почти линейная зависимость качества звучания от диаметра басового динамика и числа динамиков на колонку сейчас несколько изменилась: некоторые колонки с динамиками диаметром меньше 5 см очень неплохо воспроизводили басы, а некоторые двух-, а то и трехполосные колонки (два или три динамика в каждой колонке) звучали хуже иных однополосных.

Вот, собственно, и все. Далее в обзоре приведены самые что ни на есть субъективные реалии, данные нам (точнее, нашим экспертам) в акустических ощущениях, но тем не менее существующие независимо от них (диалектика, однако!)... Читайте, проникайтесь, делайте свой выбор.

Фото Сергея Цулимова

•Yamaha YST-M15• •Yamaha YST-M20DSP•



Модели различаются лишь наличием во втором комплекте DSP, или "цифрового процессора сарраунда" (Digital Surround Processor).

Неплохие колонки, довольно сбалансированный звук, недурно воспроизводят низкие частоты, но вот высокие могли бы быть и лучше — впрочем, для однополосных (то есть с одним динамиком) колонок эта легкая "хромота" в порядке вещей. У колонок обычная для их класса проблема: при максимальной громкости и обилии басовых звуков они начинают дребезжать, хотя — будем точны — слабее многих других моделей. При этом, если вы поленились наклеить входящие в комплект резиновые ножки, левая колонка начинает довольно активно "бегать" по столу.

Если вы хотите получить больше басов, комплекты можно "усилить" сабвуфером Yamaha YST-MSW10 (о нем — ниже), но мы не стали бы рекомендовать это делать. Дело в том, что указанная басовая колонка придает звучанию комплектов несколько бОльшую глубину, однако общий звук в результате получается чуть странным, но об этом также немного позже.

Сарраунд в YST-M20DSP на поверку оказался обычным расширением стереобазы. Портит звук не очень сильно, но и объемности звучания особой не придает.

Цена: $85 • Рейтинг: 3,5
Цена: $95 • Рейтинг: 3,5

•Yamaha YST-MSW10•





Это сабвуфер. У него есть, в глобальном смысле, одна проблема — он, по мнению наших экспертов, СЛИШКОМ хорош. Звук резкий и мощный, все звуки воспроизводятся очень правильно, хорош диапазон воспроизводимых частот, но за счет высокого качества и правильности звучания музыки он начинает выявлять "внутренние" огрехи музыкальных композиций и изъяны в качестве их записи. Кроме того, иногда сабвуфер начинает звучать как бы отдельно от сателлитов.

Хочется сказать и еще об одной вещи. На этом сабвуфере, как и на некоторых других, есть кнопка "Hi Cut", которая определяет верхнюю границу воспроизводимых частот. Обычно при нажатой кнопке воспроизводятся частоты до 100 Гц, а при отжатой — до 150 (иногда 200) Гц. При этом возникают следующие эффекты: если не воспроизводятся частоты выше 100 Гц, то качество звучания басов возрастает, но при этом, если сателлиты не очень хороши, то возникает провал, обычно как раз в диапазоне 100-150 Гц.

Резюме таково: если вы потратите время и силы на поиск очень хороших сателлитов, то сможете наслаждаться настоящим профессиональным звуком. Сабвуфер довольно здорово звучит, например, с колонками Altec Lansing ACS 52, но на большой громкости начинает проявляться недостаточно (рядом с таким сабвуфером) хорошее качество средних частот.

Цена: $140 • Рейтинг: 5

•Altec Lansing ACS52•



Весьма приличные, по мнению экспертов, колонки, хорошо сбалансированные, четко воспроизводящие средние частоты, очень качественно воссоздающие частоты высокие, но при этом почти "забывшие" о низких. Хороши в качестве сателлитов к качественному сабвуферу. На большой громкости появляется некоторая "картонность" средних частот. Есть и довольно большой недостаток: серьезно шумит встроенный усилитель, что, правда, не очень заметно на фоне громкой музыки.

Цена: $108 • Рейтинг: 4

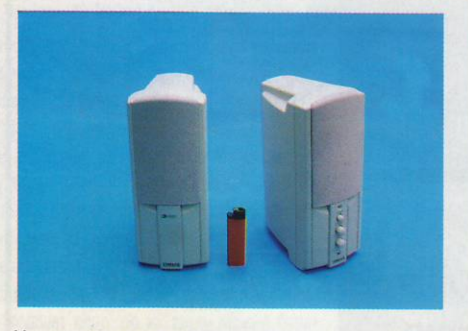
•Altec Lansing ACS53•



Комплект из колонок и сабвуфера. Колонки сами по себе неплохи, качественно воспроизводят высокие частоты и прилично — средние. А вот сабвуфер из комплекта отнюдь не поразил: слишком жесткий и в то же время какой-то несолидный звук, начинающий захлебываться уже при среднем положении регулятора громкости. Очень жаль, что комплект продается только "в пакете" — колонки, повторимся, не из последних, и могли бы стать неплохими сателлитами для... другого сабвуфера.

Цена: $160 • Рейтинг: 2.5

Yamaha YST-M7



Маленькие, но вовсе не плохие колонки. Звук и приятен, и в меру насыщен, да и шумят не слишком сильно (понятно, что все эти оценки — здесь и далее — справедливы в пределах своего класса, определяемого обычно размером колонок; ну а для ориентации в общем тестовом пространстве надо смотреть на приведенный внизу рейтинг — в данном случае это "троечка"). Низкие частоты, разумеется, слабее, чем у YST-M15, но приличные для колонок такого размера.

Цена: $68 • Рейтинг: 3

•Altec Lansing ACS40•



Компактные двухполосные колонки, примерно одного класса с Yamaha YST-M15. Но при этом поражает, как при таком размере можно настолько мощно воспроизводить низкие частоты (это особенно удивляет при виде невзрачной картонной коробки, в которой поставляется комплект, коробки, заполненной кусочками пенопласта, в котором, если покопаться, можно найти соединительный кабель и документацию). Хороший диапазон воспроизводимых частот. Хотя в наличии и стандартная проблема — дребезжание от низкочастотного звука большой громкости, которое "звучит" чуть сильнее, чем у той же "Ямахи". Три ручки управления на передней панели (жаль, что очень маленькие и неудобные) позволяют без проблем контролировать низкие/высокие частоты и громкость. Любопытной особенностью комплекта, да и большинства колонок этого производителя, является то, что при подключении сабвуфера низкие частоты отсекаются и направляются на сабвуфер, а регулятор басов начинает управлять сабвуфером.

Цена: $82 • Рейтинг: 3.5

•Altec Lansing ACS55•



Комплект из колонок оригинальной формы и неплохого сабвуфера, при этом заявляется как "колонки для игр". Поддерживают Dolby Multimedia Surround, стандарт для трехмерного звука в мультимедийных системах. Трехмерность их звучания действительно ощущается, и довольно приятна — даже в играх, не поддерживающих этот стандарт. Хорош и звук при воспроизведении музыки. Колонки хорошо сбалансированы, а сабвуфер придает дополнительную глубину звучанию, хотя, конечно, он не так хорош, как того ожидаешь, глядя на ценник...

Цена: $249 • Рейтинг: 4

МИР ЗВУКОВ

БОЛЕЕ
50 ВИДОВ
КОЛОНОК
ОТ ВЕДУЩИХ
ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ
МИРА

JAZZ Hipster Primax Altec

Каждый покупатель получает дисконтную карту КомпьюЛинк! При покупке на сумму свыше $1000 наши покупатели становятся участниками международной системы CountDown, предоставляющей скидки до 50% более чем в 85 000 компаний по всему миру!

Информационно-справочная служба

Тел.: 935-8891 (7 линий)

Горячая линия

Тел.: 131-4222, 131-4329
с 10 до 22 без выходных

Факс: 931-4011
http:// www.compulink.ru

Компьютерные салоны

Ул. Удальцова, 85, корп. 2
ст. м. "Проспект Вернадского"
тел.: 935-8892 (три линии)

ТД" Эдельвейс"
Щелковское ш., 5, стр.1
ст. м. "Черкизовская"
тел.: 742-9087, 742-9089

ТД "КомпьюЛинк"
Садовая-Триумфальная, 12
ст. м. "Маяковская"
тел.: 209-5495, 209-5403

ТД "Дом книги" 2-й этаж
Новый Арбат, 8
ст. м. "Арбатская"
тел.: 913-6952, 913-6964

ТД "Библио-Глобус"
Мясницкая, 6, 2-й этаж
ст. м. "Лубянка"
тел.: 924-2673, 923-4173

МИР КОМПЬЮТЕРОВ
Ленинградское ш.,17
ст. м. "Войковская"
тел.: 935-8891



•Altec Lansing ACS45•





Колонки изготовлены по технологии фирмы BOSE (признанный аудиофильский brand-name) и укомплектованы сабвуфером. Колонки дают просто превосходный звук при воспроизведении средних частот и довольно хорошо звучат на высоких. По идее, глубину и мощь басам должен был бы придавать сабвуфер, но... Увы, это не так: сабвуфер захлебывается при любой попытке подать на него нормальный бас. Результат: на небольшой громкости звук сбалансирован и приятен, увеличение громкости приводит к резкому ухудшению качества звучания.

Если бы колонки комплектовались стандартными кабелями для подключения, они могли бы стать прекрасными сателлитами для сабвуфера Yamaha MSW10.

Комплект очень компактен: в него входит один из самых маленьких сабвуферов. Одной из отличительных черт этих колонок является то, что у них регулируется практически только громкость (не считая регулятора на сабвуфере, но его крутить нужно только один раз — сразу после распаковки и подключения колонок). Громкость регулируется кнопочками. Хотя эти колонки и активные, на них нет выключателя питания — включение/выключение происходит самостоятельно, в зависимости от наличия сигнала на выходе звуковой платы.

В случае с этим комплектом ситуация странная и необычная. Обычно ощущение качества звучания возникает за счет сабвуфера, а колонки влияют не особенно сильно. Здесь же основная прелесть звука создается колонками и немного оттеняется сабвуфером. В результате, по сумме качественных показателей, по соотношению "цена/качество", по компактности и удобству в использовании комплект Altec Lansing ACS45 можно признать одной из лучших покупок.

Цена: $149 • Рейтинг: 4

•Altec Lansing ACS300•



Единственные в своем роде колонки — с изменяемой геометрией, что позволяет, при желании, добиться оптимальной звуковой картины. А вот сабвуфер из комплекта ужасен. Звук самих колонок очень неплох, хороши и высокие, и средние частоты, но как только речь заходит о басовой колонке, сказать что-то хорошее сложно: жесткий и резкий, звук начинает захлебываться на совсем небольшой громкости.

Цена: $249 • Рейтинг: 3.5

•Altec Lansing ACS500•



Очень "пижонского" вида колонки — две высоченных "башни", смахивающих на манхэттенские небоскребы, с динамиками во все стороны (по четыре штуки на каждой колонке и кучей отверстий на задней стенке правой колонки: кроме двух входов, здесь еще есть выходы на два сателлита для сарраунда, два выхода для дополнительных колонок, выход для колонки, воспроизводящей центральный канал, не считая разъемов для подключения левой колонки, сабвуфера и питания), плюс сабвуфер (выключатель питания отдельный, очень маленький и хорошо спрятанный). Но меломанам слушать музыку на них не стоит — разочарование неизбежно. Несмотря на наличие специального высокочастотного динамика, создается впечатление, что высоких частот они не воспроизводят совсем (что очень странно, так как все остальные колонки этой фирмы отличались прекрасными высокими частотами). В этом комплекте используется такой же сабвуфер, как и в ACS400. Звучит он очень невнятно, создает какой-то низкочастотный гул и большое звуковое давление, и ничего больше.

Единственное, что эти колоки умеют делать блестяще, — так это воспроизводить трехмерный звук в формате Dolby Pro-Logic (отдельные игры и так называемый "домашний кинотеатр"). Увы, но игрушек, действительно поддерживающих этот формат, пока мало, и приобретать комплект ради этого, нам кажется, не стоит. Слишком уж дорогое удовольствие.

Цена: $345 • Рейтинг: 2

•Altec Lansing ACS400•

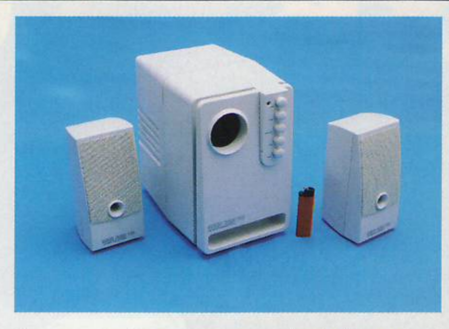


Уменьшенная версия комплекта Altec Lansing ACS500. Состоит из сабвуфера и двух колонок. На каждой колонке по три динамика: высокочастотный и два обычных — один смотрит вперед, другой в сторону. Как вы уже, наверное, догадались, комплект поддерживает трехмерный звук. Поддерживаемая система — Dolby Surround. Несмотря на больший, чем у ACS40, размер и наличие фазоинвертора, басовый звук из самих колонок практически не проистекает, все басы только из сабвуфера. Из-за отсутствия места на передней панели (это предположение) нет регулятора уровня высокочастотного звука, в результате даже высокочастотный динамик не спасает, и высокие частоты сильно "завалены".

Словом, если вы не собираетесь смотреть фильмы или играть в игры с сарраундом, если вас больше интересует качественное воспроизведение музыки, то вы можете потратить свои деньги с бОльшим толком, купив что-нибудь другое. Не удержимся и еще раз напомним: сабвуфер в этом комплекте весьма и весьма слаб.

Цена: $235 • Рейтинг: 3

•QuickShot Sound Force 700•



Очень интересный комплект — активный сабвуфер и два пассивных сателлита. Мощность этой конструкции невелика, сателлиты, похоже, могут воспроизводить только высокие частоты, поэтому наблюдается некоторая "заваленность" частот средних. Качество басов вполне прилично. Из-за того что сабвуфер сделан из пластмассы и сам по себе почти ничего не весит, на басах большой громкости он дребезжит, что, с другой стороны, характерно для большинства протестированных сабвуферов. При этом своих денег комплект стоит.

Цена: $106 • Рейтинг: 3.5

•QuickShot Sound Force 800•





В этом случае пассивен сабвуфер, но, несмотря ни на что, вся акустическая система весьма неплохо сбалансирована. И сабвуфер — деревянный. Мощности всему комплекту немного не хватает, зато и у колонок, и у сабвуфера остается небольшой запас, и нет пресловутого дребезжания на максимальной громкости. Колонки двухполосные, очень неплохо звучат высокие частоты. Основной динамик в колонках немного больше, чем в Sound Force 700, благодаря чему лучше воспроизводятся средние частоты.

Цена: $123 • Рейтинг: 4

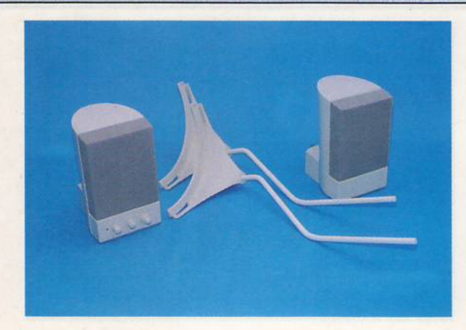
•QuickShot Sound Force 2•



Цена этих колонок кажется завышенной. Этим все сказано. Довольно невыразительный звук. Почти полностью отсутствуют низкие частоты. Зато строгий "офисный" дизайн. При желании, колонки можно совместить с сабвуфером Primax SoundStorm 3D, и тогда с ними можно будет жить, но в любом случае при таком качестве они слишком дороги.

Цена: $45 • Рейтинг: 1

•NEC Audio MiniTower Speaker System•



И никаких номеров моделей! (Видимо, единственные колонки фирмы NEC на сегодня.) Ничего особо выдающегося в их звучании найти вам не удастся. Хотя качество звука для колоночек такого размера нормальное. Пожалуй, самое замечательное в этих колонках то, как они крепятся к монитору. Обычно колонки или стоят рядом с монитором, или приклеиваются к нему, или вешаются на хитрый кронштейн, который все время норовит свалиться. Эти же колонки крепятся к специальным стальным трубкам, вставляющимся, в свою очередь, в особые подставки, которые одним своим краем кладутся под подставку монитора. При этом есть довольно большая свобода в перемещении колонок относительно монитора: их можно отодвинуть подальше или придвинуть поближе, поднять или опустить, повернуть.

Цена: $39 • Рейтинг: 2.5

•Jazz Hipster J-511AV•



Довольно среднего качества колонки, похожие по звучанию на Primax SoundStorm 120 (см. ниже).

Цена: $57 • Рейтинг: 3

•Jazz Hipster J-521AV•



Колонки, отличающиеся от Genius SP-520 (ниже) расположением органов управления и динамиков. Они, с одной стороны, немного удобнее в использовании, с другой — не так красивы. Очень приятный насыщенный звук. Качественные басы, несколько слабоваты высокие частоты, но только — в сравнении с J-707AV.

Цена: $54 • Рейтинг: 4

•Jazz Hipster J-707AV•





Тестируя эти колонки, мы еще раз убедились, что они не зря получили в прошлом году приз "Наш выбор", хотя в нынешнем "прослушивании" у них были весьма и весьма достойные соперники.

Основные добродетели J-707 связаны с их геометрическими параметрами и материалом, из которого они изготовлены. Большой деревянный корпус — это то, чего так не хватает большинству мультимедийных колонок. Главный недостаток этих колонок в том, что на максимальной громкости при проигрывании музыки с мощными басами появляется странный звук, который при ближайшем рассмотрении оказался свистом воздуха, проходящего через трубы фазоинвертора. Что, конечно же, странно: можно было немного изменить их геометрию — и избежать посторонних звуков.

Очень мягкое и приятное звучание этих колонок единодушно было признано лучшим. Тот случай, когда радует все — и басы, и средние частоты, и очень "прозрачные" высокие. Колонки отменно сбалансированы!

Помнится, ходили разговоры, что, мол, в прошлом году не было у этих колонок конкурентов, потому что не везли сюда дорогие и хорошие комплекты. Позвольте не согласиться. Сейчас колонок очень много — хороших и разных, дорогих и очень дорогих, но составить конкуренцию этим не могут ни одни из протестированных колонок (только J-818AV подбираются близко), и только один из комплектов с сабвуфером (но это немного другая история). Если не ставить целью выжать из этих колонок максимальную мощность, то они дают очень сильный и качественный бас, хорошие высокие частоты. Неплохо "справляются" и с симфонической, и с современной танцевальной музыкой.

Цена: $125 • Рейтинг: 5

•Jazz Hipster J-590AV•



Колонки с более-менее приличным звуком, довольно хороши высокие частоты, сильны басы; при всем том создается какое-то ощущение эха, как будто звук идет из ведра, очень хорошего, но ведра. Колонки сравнительно компактны, и существуют их варианты, которые поставляются со средствами крепежа к монитору. Резюме: пристойные колонки для непрофессиональных мультимедиа-приложений и игр, но ничего выдающегося.

Цена: $50 • Рейтинг: 3

•Jazz Hipster J-702AV•



Внешне отличаются от J-703 тем, что органы управления у них на задней стенке, а дырки фазоинвертора на передней. Внутренне — немного более мощным усилителем, что выражается в чуть большей максимальной громкости звука, но это практически не сказывается на общей картине.

Цена: $99 • Рейтинг: 4

•Jazz Hipster J-818AV•



Отличаются оригинальным дизайном и смотрятся очень стильно. Звучат — весьма и весьма неплохо, во многом благодаря деревянному корпусу, хотя и три динамика на колонку тоже дают о себе знать. По звучанию очень схожи с J-707AV, но немного хуже (но все равно очень и очень хорошо) воспроизводят высокие частоты. Имеют чуть меньшую заявленную мощность, но за счет другой формы почти не страдают главной болезнью 707-х — свистом воздуха в фазоинверторе. Из них иногда можно получить даже несколько бОльшую громкость без появления посторонних звуков в музыке. Органы управления находятся на задней стенке. Это не очень печалит, потому что после настройки можно их и не трогать. Приятна возможность немного поворачивать эти колонки на подставках.

Цена: $125 • Рейтинг: 4.5

•Jazz Hipster J-703AV•



Относительно небольшие деревянные двухполосные колонки. Довольно неплохо воспроизводят и басы, и высокие частоты. Все органы управления этих колонок выведены на переднюю панель, есть выход для наушников. Приятной особенностью является то, что передняя решетка снимается и можно наслаждаться видом динамиков при проигрывании музыки (аудиофилы также считают, что это повышает качество звучания музыки, что, впрочем, сомнительно).

Кроме того, колонки, возможно, придутся по душе умельцам. Подставки, на которых они должны стоять, приходят в отдельной коробке. Там же вы найдете шурупы (отвертка не поставляется, вам придется воспользоваться своей). Видимо, придется еще и сверлить дырки под них, так как в корпусе колонок дырок нет, а шурупы — не саморезы.

Цена: $102 • Рейтинг: 4

•Jazz Hipster JS-300• •Primax SoundStorm 300W•



Различаются цветом тряпочки, прикрывающей динамики, и "внешностью" упаковки. Ну, и еще ценой.

Небольшие трехполосные колонки. Но преимуществ — по сравнению с другими колонками — использование трех динамиков им не дает. Звучат неплохо, но ничего выдающегося. Высокие частоты недостаточно высоки, и при их усилении звук становится неприятным. Основной прелестью этих колонок является трехмерный звук (то есть все то же расширение стереобазы). В отличие от остальных колонок с "трехмерным звуком", у этих возможны три режима работы: "музыка", "театр", "игра". В этих режимах различается степень усиления средних и высоких частот. Трехмерность звука этих колонок хороша в играх.

Цена: $62 • Рейтинг: 3.5
Цена: $80 • Рейтинг: 3.5

•Primax SoundStorm 240•



Звучат неплохо, но иногда создается впечатление, что звук идет не из колонок, а из какого-то источника в паре метров за ними. В общем и целом звук показался нашим экспертам мутноватым. Немного мощнее, чем SoundStorm 120, немного лучше воспроизводятся низкие частоты.

Внешний вид странен, но на вкус и цвет...

На передней панели колонок кроме выхода для наушников (довольно часто встречающееся явление) есть вход для микрофона. Но звук из микрофона попадает только на усилитель колонок и не направляется в компьютер. Это кажется недосмотром: чего стоит провести два провода к задней стенке и сделать еще один разъем...

Цена: $50 • Рейтинг: 3.5

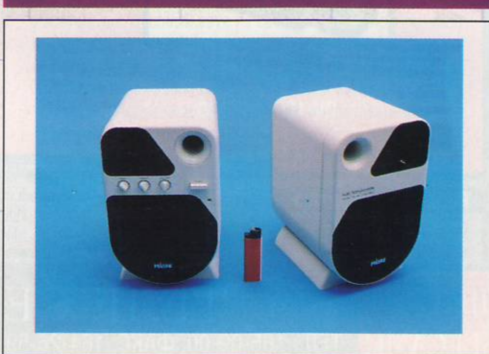
•Primax SoundStorm 3D Subwoofer•



Отдельно продающийся сабвуфер, который, по идее, можно подключить к любым колонкам. На практике, покупая его, будьте готовы потратиться на дополнительный соединительный провод. Особенно смешно то, что сабвуфер Primax не подключается к колонкам Primax без дополнительных проводов. По поводу качества звука... Ничего выдающегося или примечательного. Дребезжит на большой громкости, хотя корпус и деревянный. На неполной громкости дает довольно чистые и четкие басы, в любом случае, звучит лучше, чем сабвуферы от Altec Lansing. Наличествует и функция трехмерности, но зачем она там? В общем, вполне нормальный сабвуфер, который может быть приятным дополнением к вашим колонкам (если вы найдете подходящий провод).

Цена: $67 • Рейтинг: 3

•Primax SoundStorm 120•





Неплохие колонки для воспроизведения игрового звука. Меломаны, впрочем, заметят, что звук у них при проигрывании музыки немного "картонный" и что регулятор высоких частот почему-то регулирует верхние средние, из-за чего звук может быть несколько неприятен на слух. Но если вас более всего интересуют взрывы, свист пуль и стоны умирающих монстров, то эти колонки для вас.

Цена: $27 • Рейтинг: 3

•Sony SRS-PC71 и SRS-PC3DW•



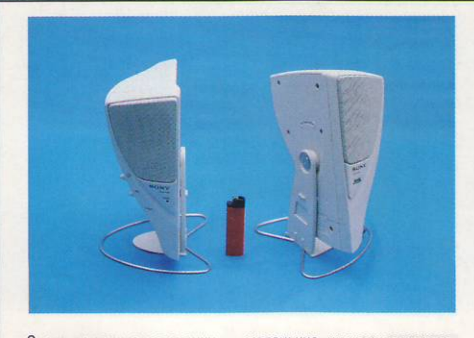
Колонки и сабвуфер. Колонки очень компактны и с весьма стильным дизайном, почти не занимают места на столе. Звучат для своих размеров относительно неплохо, но... Но! Не сбалансированы с сабвуфером. Точнее, даже так. От подключения или неподключения сабвуфера их поведение и звучание не зависят. Они по-прежнему пытаются воспроизводить низкие частоты, которые надо было бы отдать сабвуферу. В результате слушать этот комплект более чем на половинной громкости невозможно — в колонках начинает дребезжать все, что только может.

Громкость сабвуфера тоже оставляет желать лучшего. То есть громко ухать он может, но при этом он еще чем-то дребезжит и звякает. Если же не пытаться слушать этот комплект на максимальной громкости, то басы звучат чисто, очень хорошо воспроизводятся высокие частоты, но ощущается недостаток средних. Можно приглушить регулятором высокие частоты, но это не особо помогает, так как, похоже, регулятор влияет и на средние частоты.

В общем, если у вас нет места на столе и нет желания клеить что-то на монитор, то эти колонки могут вам подойти. Если же место на столе есть, лучше купить что-нибудь большее по размеру за те же деньги.

Цена: $129+149 • Рейтинг: 3.5

•Sony SRS-PC51•



Очень приятные колоночки — маленькие, их можно приклеить к монитору или просто поставить на стол. Поразительно хорошие басы для колонок такого размера. Правда, звучат они несколько звонко: вероятно, из-за небольшого размера динамика, он слишком быстро отзывается на низкочастотный импульс, из-за чего и возникает это ощущение. Для придания звуку большей глубины можно подключить сабвуфер SRS-PC3DW (конечно, у него есть свои недостатки, но общее впечатление складывается приятное). Хотя, для офиса эти колонки подойдут без каких-либо "довесков".

Цена: $69 • Рейтинг: 2.5

•Sony CSS-B100•



Мультимедийная подставка под монитор. Приятный дизайн, сочетающийся с хорошим звуком. В меру сильные басы, хорошие средние частоты, неплохой звук в играх. Количество разновсяческих разъемов на этой подставке просто поражает. Через нее можно подключить к компьютеру видеокамеру, микрофон, звуковой выход со стереосистемы и звуковой выход с аудиоплейера. Словом, если на вашем столе совсем нет места, то эта подставка сможет скрасить ваше существование в столь сложной обстановке.

Цена: $57 • Рейтинг: 3

•Sony SRS-PC41•



Небольшие колонки "пожилого" дизайна, с сохранившимся местом для батареек. Звучат неплохо, даже, быть может, чуть лучше, чем SRS-PC51. Но ничего более комплиментарного сказать про них нельзя...

Цена: $64 • Рейтинг: 2,5

•Philips PCA 300SA•



Несколько вычурный дизайн, трехмерный звук (на самом деле — обычное расширение стереобазы)... и это все. Звук, вообще говоря, средний (нормальный), но как-то не радует душу. Казалось бы, все нормально, и низкие, и высокие частоты на месте, но чего-то не хватает. На большой громкости дребезжат на басах, но, несмотря на огромную заявленную мощность, добиться от них большей громкости сложно. Трехмерность звука почти не портит высоких частот и искажает звук не очень сильно, но при этом создает неплохой эффект трехмерного звучания. Хочется, правда, отметить, что при установке этих колонок возникло впечатление, будто фирма Philips экономит копейки: слишком уж коротки все провода (особенно сетевой, что, очевидно, создает определенные проблемы).

Цена: $109 • Рейтинг: 2.5

•Philips SBC BM220•



Колонки обладают симпатичным дизайном, демонстрируют очень приятный сбалансированный звук, звучат достаточно громко (на максимальной громкости не дребезжат). Очень четкие и чистые басы, неплохие высокие частоты. Есть функция под названием "Удивительный звук", которая расширяет стереобазу и почти не портит высокие частоты.

Цена: $99 • Рейтинг: 4

•Philips SBC BM140•



Средние по всем показателям колонки. Но все же несколько дороговаты для своих характеристик. Нормальный сбалансированный звук, относительно слабые басы (несомненно, в нынешнем обзоре есть колонки, которые при прочих равных условиях воспроизводят басы много лучше).

Цена: $79 • Рейтинг: 3

•AIWA SC-C57•
•сабвуфер AIWA TS-CW30•



Game.EXE НАШ ВЫБОР

Можно купить по отдельности или в комплекте (в комплекте немного дешевле). Колонки сами по себе ничего особенного не представляют, басов почти не воспроизводят, намекая на необходимость сабвуфера. Средние же частоты у них очень неплохи, высокие слабоваты. При подключении сабвуфера появляется глубина звучания, и комплект обретает приличный сбалансированный звук. Короче говоря, сказывается опыт создания колонок для бытовой электроники. Только, к сожалению, колоночки эти маловаты и слабоваты и не позволяют выжать все из сабвуфера, предлагающегося с ними в комплекте. Функция "Qsound" в колонках ухудшает качество звучания и, кроме расширения стереобазы, не дает ощутимого эффекта, несмотря на наличие дополнительных динамиков.

Несколько слов о сабвуфере, удостоенном "Нашего выбора". Отличается очень приятным дизайном — сабвуфер не будет стыдно поставить и на стол, хотя для этого он несколько великоват. Но самое главное, конечно, качество звучания, которое, несомненно, присутствует. Басы воспроизводятся чисто, громко и разборчиво. Как сказали эксперты, у этого сабвуфера "лучший коммерческий звук", то есть, переводя на общедоступный, звук, который нравится людям. Пожалуй, его можно было бы назвать лучшим из протестированных сабвуферов, если бы не Yamaha. С другой стороны, он к тому же может стать отменной покупкой, так как при демонстрируемом превосходном качестве звучания к нему очень легко подобрать сателлиты — подойдут практически любые приличные активные колонки, например AIWA SC-C77.

Цена: $68 • Рейтинг: 3
Цена: $135 • Рейтинг: 5

•AIWA SC-C77•



Специалисты фирмы AIWA, видимо, придерживаются мнения, что пользователю совершенно не нужно знать, что такое высокие и низкие частоты и как их регулировать, и они правы. Все очень неплохо настроено заранее, а для успокоения тех, кто знает, что такое басы, и любит, чтобы их было много, есть кнопочка, включающая усиленные басы. Колонки оставляют очень неплохое впечатление. Они хорошо сбалансированы, неплохо воспроизводят высокие частоты, почти не дребезжат на максимальной громкости; недурно звучат басы, но "совсем низкие" частоты — несмотря на заявленный минимум 50 Гц — звучат слабовато. По мнению экспертов, звук колонок приятен и даже интересен.

Цена: $77 • Рейтинг: 3.5

•Typhoon 240W•



Колонки примечательны тем, что разработаны в Германии, и... практически ничем больше. Высокие частоты громковаты, что выражается в том, что более-менее сбалансированный звук получается при минимальном положении регулятора "Treble" и почти максимальном для "Bass". Один из самых явных случаев завышения показателя мощности колонок: несмотря на заявляемые 240 Ватт PMPO, колонки очень тихие. Басы скорее средние, чем хорошие.

Цена: $48 • Рейтинг: 2.5

•Defender SPKA0S•



Колонки. Ничего исключительного. Но звучат тем не менее прилично. Совсем низкий синтезированный бас почти не воспроизводят, но в живой музыке и в игрушках басы звучат вполне пристойно. Высокие частоты хороши, не зря колонки оснащены высокочастотным динамиком. Есть расширение стереобазы (как обычно — "под маской" трехмерного звука). Эта функция довольно сильно портит высокие частоты и почти ничего не прибавляет к объемности звучания. Особо большой громкости от этих колонок добиться не удастся. На максимальной громкости появляется небольшое дребезжание.

Цена: $63 • Рейтинг: 3

•Defender SPKA1A•



При взгляде на эти колонки возникает дежа-вю: где-то они уже встречались... На самом деле, колонки очень похожи на Jazz Hipster J-590AV, поставленный вверх ногами. Хотя колонки эти довольно разные. В SPKA1A не возникает того ощущения звука "из ведра". Хотя басы немного слабее, высокие частоты не так высоки, но звучат как-то мягче.

Цена: $48 • Рейтинг: 3

•Defender SPK41Q•







Самый дешевый комплект с сабвуфером, и при этом один из лучших! Комплект состоит из активного сабвуфера и двух пассивных сателлитов. Хорошо воспроизводит басы, средние и высокие частоты. Басы качественные и чистые, комплект на удивление хорошо сбалансирован. На совсем низких синтезированных басах при большой громкости у них появляются небольшие проблемы, но сохраняется вполне достойное качество звучания. Есть у этого комплекта и возможность расширения стереобазы, которая, как обычно, ничего особенного в звучание не вносит, кроме искажений высоких частот. Но, дареному коню в зубы не смотрят, а за такую цену — это подарок.

Немного о проблемах. Они были, и с совершенно неожиданной стороны: периодически то отключалась, то хрипела одна колонка. То ли транзистор подгоревший, то ли еще что, словом, будьте внимательны при покупке. Хотя, с другой стороны, этот комплект при его цене можно покупать ради одного только сабвуфера (с его звуком в наших испытаниях все было в порядке). Впрочем, согласно итоговому мнению экспертов, комплект хорош и как самодостаточная система.

Цена: $69 • Рейтинг: 4,5

•Genius SP-520•



Это почти Jazz Hipster J-521AV, но с иным лейблом и немного другим дизайном. Очень приятный звук. Есть слабо уловимые отличия от J-521 в звуке, связанные в основном с другим расположением динамиков и иной формой фазоинвертора. Но, по большому счету, звучание этих колонок можно считать одинаковым.

Цена: $58 • Рейтинг: 4

•JT-160-A•



Колонки красивые и, несмотря на отсутствие какой-либо торговой марки на них, звучат приятно. Неплохие басы, приятные высокие частоты, нормальные средние.

Цена: $60 • Рейтинг: 3.5

Небольшое резюме

Прошлогодний победитель еще раз убедительно доказал, что он лучший, но ему уже наступают на пятки.

Колонки под маркой Primax на самом деле производятся фирмой Jazz Hipster и отличаются только названием и ценой. Ходят слухи, что разница в цене связана исключительно с попыткой захвата большего куска российского рынка и скоро исчезнет.

Комплекты и колонки фирмы Altec Lansing неплохо воспроизводят высокие и средние частоты (как правило), но вот сабвуферы от этого производителя нас расстроили, потому и цена их выглядит сильно завышенной.

Очень неплохо показали себя "дебютанты" — колонки под торговой маркой Defender.

Фирма Yamaha сделала сабвуфер, который оказался слишком хорош... отчасти себе во вред.

В среднем деревянные колонки по-прежнему звучат лучше пластиковых.

Итак!

Наш выбор
Jazz Hipster J-707AV
Defender SPK41Q
AIWA TS-CW30 (сабвуфер)

Лучшая покупка
Defender SPK41Q
Primax SoundStorm 120
Altec Lansing ACS45
QuickShot SoundForce 800

Специальный приз за профессиональное звучание
Yamaha YST-MSW10







#	Модель	Рейтинг	Выход для наушников	Количество звуковых входов	Источник питания	Материал* колонок / сабвуфера	Расширение стереобазы/ трехмерный звук**	Количество динамиков на колонку	Цена ($)
1	Yamaha YST-M20DSP	3.5	Да	2	адаптер	П	Да	1	95
2	Yamaha YST-M15	3.5	Да	2	адаптер	П	Нет	1	85
3	Yamaha YST-M7	3	Да	2	адаптер	П	Нет	1	68
4	Yamaha YST-MSW10	5	Нет	2	сеть	Д	Нет	1	140
5	Altec Lansing ACS40	3.5	Нет	2	адаптер	П	Нет	2	82
6	Altec Lansing ACS52	4	Нет	2	адаптер	П	Нет	2	108
7	Altec Lansing ACS53	3	Нет	2	сеть	П	Нет	1	160
8	Altec Lansing ACS55	4	Нет	2	сеть	П	Dolby Multimedia Surround	3	249
9	Altec Lansing ACS45	4	Нет	2	сеть	П	Нет	1	149
10	Altec Lansing ACS300	4	Нет	2	сеть	П	Нет	2	249
11	Altec Lansing ACS500	2.5	Нет	2	сеть	П	Dolby Pro-Logic	4	345
12	Altec Lansing ACS400	3	Нет	2	сеть	П	Dolby Surround	3	235
13	NEC Audio MiniTower Speaker System	2.5	Нет	1	адаптер	П	Нет	1	39
14	QuickShot SoundForce 700	3.5	Нет	1	адаптер	П/П	Нет	1	106
15	QuickShot SoundForce 800	4	Да	1	адаптер	П/Д	Нет	2	123
16	QuickShot SoundForce 2	1	Да	1	адаптер	П	Нет	2	45
17	Jazz Hipster J-511AV	3	Нет	1	адаптер	П	Нет	2	57
18	Jazz Hipster J-590AV	3	Да	1	адаптер	П	Нет	2	50
19	Jazz Hipster J-703AV	4	Да	1	адаптер	Д	Нет	2	102
20	Jazz Hipster J-702AV	4	Нет	1	адаптер	Д	Нет	2	99
21	Jazz Hipster J-707AV	5	Нет	1	адаптер	Д	Нет	2	125
22	Jazz Hipster J-818AV	5	Нет	1	адаптер	Д	Нет	3	125
23	Primax SoundStorm 120	3.5	Нет	1	адаптер	П	Нет	2	27
24	Primax SoundStorm 240	3.5	Да	2	адаптер	П	Нет	2	50
25	Primax SoundStorm 300W / Jazz Hipster JS-300	3.5	Да	3	адаптер	П	Да	3	80/62
26	Primax SoundStorm 3D Subwoofer	4	Нет	1	сеть	Д	Да	1	67
27	Sony SRS-PC71	3.5	Да	2	адаптер	П	Нет	2	129
28	Sony SRS-PC3DW	3.5	Нет	2	сеть	П	Нет	1	149
29	Sony SRS-PC51	2.5	Да	2	адаптер	П	Нет	1	69
30	Sony SRS-PC41	2.5	Да	2	адаптер/батарейки	П	Нет	1	64
31	Sony CSS-B100	3	Да	3	адаптер	П	Нет	2***	57
32	Philips PCA 300SA	2.5	Да	1	сеть	П	Да	2	109
33	Philips SBC BM220	4	Нет	1	адаптер	П	Да	1	99
34	Philips SBC BM140	3	Нет	1	адаптер/батарейки	П	Нет	1	79
35	AIWA SC-C57	3	Да	2	адаптер/TS-CW30	П	Да	2	68
36	AIWA TS-CW30	5	Нет	2	сеть	Д	Нет	1	135
37	AIWA SC-C77	3.5	Да	2	сеть	П	Нет	1	77
38	Typhoon 240W	2.5	Нет	1	адаптер	П	Нет	2	48
39	Defender SPK41Q	4.5	Нет	1	адаптер	П/Д	Да	1	69
40	Defender SPKA0S	3	Да	1	адаптер	П	Да	2	63
41	Defender SPKA1A	3	Да	1	адаптер	П	Нет	2	48
42	Genius SP-520 / Jazz Hipster J-521AV	4	Нет	1	сеть/адаптер	П	Нет	2	58 / 54
43	JT-160-A	3.5	Нет	1	сеть	П	Нет	2	60

* П — пластик, Д — дерево (на самом деле ДСП, а в некоторых случаях ДВП).
** Нет — означает, что нет ни расширения стереобазы, ни эффекта трехмерного звука. Да — означает, что есть расширение стереобазы. Другое — название поддерживаемого стандарта трехмерного звука.
*** Т.к. это мультимедийная подставка, она содержит два основных динамика для правого и левого каналов.

#	Модель	Рейтинг	Низкие частоты	Средние	Высокие
1	Yamaha YST-M20DSP	3.5	3	3.5	3.5
2	Yamaha YST-M15	3.5	3	3.5	3.5
3	Yamaha YST-M7	3	2.5	3.5	3
4	Yamaha YST-MSW10	5	5	NA	NA
5	Altec Lansing ACS40	3.5	3	3	4
6	Altec Lansing ACS52	4	3	4	4.5
7	Altec Lansing ACS53	3	2	3	4.5
8	Altec Lansing ACS55	4	3.5	4	4.5
9	Altec Lansing ACS45	4	2	5	4.5
10	Altec Lansing ACS300	4	2	4.5	4.5
11	Altec Lansing ACS500	2.5	2	3.5	2.5
12	Altec Lansing ACS400	3	2	3.5	3
13	NEC Audio MiniTower Speaker System	2.5	2	3	3.5
14	QuickShot SoundForce 700	3.5	3.5	3	4
15	QuickShot SoundForce 800	4	4.5	4	4
16	QuickShot SoundForce 2	1	1	3	2
17	Jazz Hipster J-511AV	3	3	3.5	3
18	Jazz Hipster J-590AV	3	3	3	3.5
19	Jazz Hipster J-703AV	4	4	4.5	4
20	Jazz Hipster J-702AV	4	4	4.5	4
21	Jazz Hipster J-707AV	5	5	5	5
22	Jazz Hipster J-818AV	5	5	5	4.5
23	Primax SoundStorm 120	3.5	3	3.5	3
24	Primax SoundStorm 240	3.5	3	3.5	3.5
25	Primax SoundStorm 300W/ Jazz Hipster JS-300	3.5	3	4	3.5
26	Primax SoundStorm 3D Subwoofer	4	4	NA	NA
27	Sony SRS-PC71	3.5	3	4	4
28	Sony SRS-PC3DW	3.5	3.5	NA	NA
29	Sony SRS-PC51	2.5	2	3	3
30	Sony SRS-PC41	2.5	2	3	3
31	Sony CSS-B100	3.5	3	4	4
32	Philips PCA 300SA	3	3	4	3
33	Philips SBC BM220	4	4	4.5	4
34	Philips SBC BM140	3	2	4	3
35	AIWA SC-C57	3	2	4	3
36	AIWA TS-CW30	5	5	NA	NA
37	AIWA SC-C77	3.5	3	4	3.5
38	Typhoon 240W	2.5	2.5	3	3
39	Defender SPK41Q	4.5	5	4	4
40	Defender SPKA0S	3	3	3.5	3
41	Defender SPKA1A	3	3	3	3
42	Genius SP-520 / Jazz Hipster J-521AV	4	4	4.5	4
43	JT-160-A	3.5	3.5	3.5	3

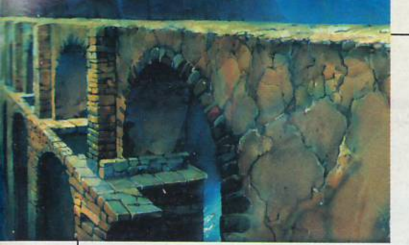
NA — не доступно, т.к. сабвуферы не умеют воспроизводить средние и высокие частоты.

Спасибо!



Редакция .EXE выражает благодарность фирмам, любезно предоставившим колонки на тестирование:

Алион 795-0694
Имидж 246-2113
Теле-сервис МС 165-0900
CompuLink 935-8891
Formoza (на Дмитровской) 210-9720
Megatrade 945-4960
MPC Club 943-9293



In This Issue

Cover Story

Russia Is The Land of Adventure

There has always been a deficit of Russian-made games on the booming Russian game market. Moreover, those native games that ever appeared were originally designed with a view to make presence on the Western market (and not to make Westerners cry "The Russians Are Coming!"). Now, we see an absolutely new generation of games developed exclusively for the Russian market. Cheaper than most Western "boxed" games, these new Russian games offer a very high quality of animation and graphics, probably because Russia has traditionally been very strong in these areas. Russian developers have finally realized that quality animation can easily be incorporated into a game. Moreover, the animation style and many characters are familiar to domestic gamers and make these games look so attractive in the eyes of the Russian market. Another characteristic feature that unifies these new games: for most part, they are ironic and humorous parodies or impersonations of Russian (or Soviet) cultural artefacts and Russian mentality, yet unknown in the West. Just like in many US-made humorous parodies, they use topics absolutely unknown to non-natives.

Captain Pronin: One Against All, by Home Computer, is a grotesque animation parody of an entire mix of cultural phenomena: a popular series of original Soviet detective stories and movies of the 1950s (similar to Dick Tracy) and a series of original cartoons of the btginning of the Perestroika that, in its turn, parodied both its predecessor and Arnie in Red Heat. Lots of fun, only for the enlightened.

Inspired by Broken Sword (Revolution Software, not to be confused with the Russian Revolution), **Odyssey**, by Russian Barrier/Akella, will satisfy any demanding aesthetic and historic taste as well as a taste for a well-built puzzle.

We are very pleased to acknowledge the fact that Russian game developers have finally found their way to the hearts of Russian gamers.

Action

Ready for a Game? NOW, you can't do without a 3D Accelerator! All the previewed action games require one. (As you may already know, we prefer 3Dfx.)

Remedy, the most secretive Finnish developing team comprised of former hackers (no wonder they are sso-oo mute and secretive!), became talkative and gave us the first exclusive interview. After Death Rally, their first successful game, they have developed **Max Payne**, financed and to be published early next year by 3D Realms. Presented at E3 in Atlanta, this story driven arcade with a fantastic proprietary 3D graphics engine promises to be yet another Quake-killer. Mutes aren't always newts!

Turok: Dinosaur Hunter, by Iguana Entertainment/Acclaim, a fascinating 3D shooter, offers wonderful views and landscapes, myriads of monsters, and a great variety of shootware - from a primitive bow to a nuclear bomb. More arcade than ever! Astounding visual effects! Try to play it with green blood for a change.

Millions of Lara fans, get ready for **Tomb Raider 2**, by Core Design/Eidos, to be released in mid-November. You should install a Direct3D compatible video card to enjoy the high colors of Lara's trips to Venice, Tibet and Titanic (just think of her marvellous acrobatic tricks in bikini 12.000 feet undersea amidst sharks).

Shadows of the Empire, by LucasArts, is a PC version of a popular Nintendo 64 game. Very smooth 3D graphics requiring a 3D accelerator (but of course!). A variety of experiences in a 3D setting, from a flight simulator to a shooter.

Take No Prisoners, by Raven Software, is a very much 3D-oriented game worthy of all the hi-tech and Raven's achievements of the mid-1997. A very enjoyable game. Paul MacArthur, the leading programmer of TNP, explains the bihind-the-curtains ideology of the game in his interview to our magazine.

Adventure

Broken Sword II: The Smoking Mirror, by Revolution Software, is the game we are eagerly waiting for (BTW, Broken Sword: The Shadow of the Templars was awarded the Adventure Game of the Year in 1996). Now we have a unique chance to play an exclusive demo. We admit: we are waiting not in vain. The same stunning graphics: no 3D but a lot of space and air, and the characters, so vivid and lively, fit nicely into this 3D-feel atmosphere. We love its witty humor and sparkling dialogs. An interview with Revolution's director Tony Warriner only adds to this lovely feeling.

Simulators

Six months ago we told you: it will be The One! It finally came out and it is The One. **Parkan: The Imperial Chronicles**, by Nikita, a wonderful home mix of a simulator, an adventure and an arcade. Two graphics engines, 3D support (3Dfx patch will be available in October) make it look superb. This game is all beauootiful, the action is beauootiful, the peace is beauootiful, even the name is beauootiful! Seriously speaking, it is as good as most of your Western favorites, sometimes even better and we know it when we say it. Our Choice!

Strategy

We are proud to introduce Meridian 93, a talented team of developers from Lugansk, Ukraine, who have already paved a way of success to international gaming markets. In their first in-depth interview to gaming media, the Ukrainian developers told us a lot about the history of their team, the projects and games they developed in the past and are working on now. We are lucky to be the first gaming magazine to preview their new game **Admiral: Ancient Ships**, published by MegaMedia. It is a real-time strategy in the revived world of Ancient Greek myths. A professionally made game by a team of professionals with a love of Sea who live just halfway between Moscow and the nearest sea.

Total Annihilation, by CaveDog/GT Interactive, is the first full 3D real-time strategy on the market with network multiplayer capabilities. TA demonstrates that 3D is not limited to action and strategy can gain a lot from this cutting edge technology. All the objects and wargear became far more realistic and tangible adding new gaming features to strategy.

War Wind 2, by SSI, no longer promised to bury C&C alive (like its predecessor did) and kept all the deficiencies of its previous version. Slow and poor graphics (forget all about 3D), even the fastest computer won't make it run faster, low playability. Do not look forward to its release. Why did we even choose to talk about it?

Birthright: The Gorgon's Alliance, by Sierra On-Line, is a cocktail of an economic simulator, a real-time military strategy, and arcade. Undoubtedly, it is an RPG because it adheres to the sacral AD&D code of rules, but after a closer look it is primarily a turn-based strategy. Moreover, it supports multiplayer mode! Sierra fixed a drink for us again! In fact, you do not need to worry what it put in there, but it's tasteeeeeee!

RPG

Betrayal in Antara, by Sierra On-Line, a 2.5D remake of Sierra's Betrayal at Krondor. A very enjoyable game for a nostalgic Sierra fan. Those who grew up on BaK will get a kick out of it. Al the new age technology put into the ol' good Krondor. Who said you can't live twice? We are nostalgic: Our Choice!

Hardware

This month we tested multimedia amplified speaker systems. Our Choice goes to **Jazz Hipster J-707AV**, **Defender SPK 41Q**, and **AIWA TS-CW30** (subwoofer). Best Buy goes to **Defender SPK41Q**, **Primax SoundStorm 120**, **Altec Lancing ACS45**, and **SoundForce 800**. Special Prize for Professional Sound went to **Yamaha YST-MSW10**.












1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА















Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Ижевск
ул. Советская, 8А
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95
Казань
пр. Ямашева, 36
Киров
ул. Московская, 12
Королев
ул. Мичурина, 6 / 45

Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон "SKY SYSTEMS"
Москва
ул. Тверская, 19,
маг. "Академкнига"
Ленинский пр-т., 99,
маг. "Электроника"
Сыромятнический пр., д. 4, стр. 2
ВВЦ, пав. 69, интернет-салон
Осенний бульвар, д.7, кор.2
ул. Народного Ополчения, д.28, кор.1

Мурманск
ул. Воровского, 17А
Муром
ул. Куликова, 3
Невинномысск
ул., Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Новосибирск
Красный проспект, 157/1
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пятигорск
Московская, 84
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ
«Колизей» (секция «Золотая нива»).
Санкт - Петербург
Лиговский пр-т., д. 1, оф. 304
Каменноостровский пр. 10\3
Литейный пр., д.59
Лермонтовский пр., 54
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Таллинн
ул. Пунане 16, компьютерный
салон "IBEKS"
г. Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 71
Челябинск
Свердловский пр-т., 31,
компьютерный салон "BEST"

1С®

По условиям участия
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»
Москва, 123056, а/я 64,
Селезневская, 21
☎ (095) 737-92-57 (многоканальный)
факс (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru